

576 KByte

LEISURE SUIT
LARRY 6

A köpcös nőcsábász
ismét beindul

SETTLERS

Húzd meg jobban,
menjen a munka...

Jungle book

SAM & MAX

A SAMIelen kutya és a MAXimális nőül a slamasztikában

576 Kbyte

TARTALOM

Üdv Néked, ki az újévben is megtisztelsz bennünket érdeklődéssel.

Biztosíthatunk, hogy nem fogsz csodolni, ha továbblapozol, úgyhogy ne sokat tétovázz!!!

MORTAL KOMBAT

Játék csak 18 éves felülieknek!
Az abnormális és az erőszak az utcáról benyomult a számítógépek képernyőjére is...

4



SETTLERS

Ez már döföl Ennyi bajt, hamort, ötletet és vonzerőt tényleg gyártak bele stratégiai játékokba... most is szenteltünk neki 3 oldalt.

17



LEISURE SUIT LARRY 6

Kopaszodik, csúf, köpcös. Döglik a nőkért, imádja a flörtöket, bírja a piát. A régi ismerős, a nőcsábász Larry újra beindult!

37



SAM & MAX

Megjelent a Hasfajszegélyezés Díj két új "aranyfokozatú" képe mellett egy lakóit nyúl és egy vagány kutyá személyében.

45



HÍREK

2-3

MORTAL KOMBAT

4

CANNON FODDER

5

GOBLINS 3 (1. rész)

6-7

BURNING RUBBER

8

INNOCENT UNTIL CAUGHT

9-11

DISPOSEABLE HERO

16

SETTLERS

17-19

FURY OF THE FURRIES

20

INDYCAR & R.A.C. RALLY

21

SEGA ROVAT

22-27

NINTENDO ROVAT

28

F1

29

WANTED: GUNSHIP

30-31

MANGA MÁNIA

32-33

ACES OVER EUROPE

34-35

ÉSZBONTÓ

36

LEISURE SUIT LARRY 6

37-39

DEMOCRACY /Amiga-C64/

40-41

ÉRKEZÉSI OLDAL

42-43

CSEVEGŐ

44

SAM & MAX

45-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a Kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0845 - 8226

Nyomda: Zrínyi Nyomda Budapest (1 94 25 43 / 1 46 22)

Felelős vezető: Gracsóly István

Lapfelkötés: Balogh Zsolt Főzetkészítők: Áprily Zoltán

Lapnyom: Molnár Dániel, Kovács Róli

Nyomda előkészítés: Erdelli B.

Kiadó a COMGAME Kft. 1026 Bp., Főútr. 47/A.

Levelezni: 1389 Budapest Pf. 132. Törlesztési a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Kft., 1389 Budapest, Pf. 132.)



TEAM 17



Nem szeretném borzolni az idegeiteket, de nem hagyhatom ki az összeállításból: az idén a Team 17 még egy kárt fut a Body Blows-zal - sokak öröme és sokak megrökönyödése. Melyik géptípus maradt ki eddig a repertorból? Volt Amiga 500-as, majd 1200-as (Body Blows Galactica), aztán jött a PC verzió, márciusban pedig lesz Amiga CD32-es is! Egyelőre nem sokat tudni a konverzió sajátosságairól, de az már biztos, hogy grafikailag (már ami a háttereket illeti) egyike lesz a legszebben megrajzolt veredőstuffoknak. Az Ultimate Blows névre keresztelt anyagban a főszereplők a mozgásorainak az 500-as és 1200-as változatból valók, a sebességre pedig végre nem lehet panasz - hola a CD32 lehetőségeinek! Azt tanácsolom mindenkinek, aki CD32-i szándékozik venni, hogy ne a program kedvéért vegyen, de ha már vásárolt, akkor szerezzé meg majd be a BBCD-i is! (Amiga CD32).

21ST CENTURY E.



Ez nem lehet igaz! Egyes cégek látszólag csak azért alakultak, hogy egy programsorozattal tartsák fenn magukat. Ha valakinek ezt mondják: Flipper, biztos, hogy a 21st Century Entertainment "Pinball szériája" ugrik be. Volt már Amiga 500, 1200, CD32-es változat is az első részből, s most a második rész, a Pinball

Fantasies-t is átíthetik PC-re. A látott demóból és a hozzá mellékelt 4 pályá háttéréből látna remek munkát végeztek a 21st C.E. programozói és grafikusai. A 256 színű, átrajzolt háttereket villámgyorsan, ugrálás nélkül scrollozza a 286-os 12 MHz-en is, a labda pattogása pedig meghökkentően élethű. 15 féle hangkórtól támogat a program, amire szükség is lesz, hiszen a remekbeszabott muzsikáról (szám szerint 15 félértől) kár lenne lemaradni egy vacak kompatibilitási probléma miatt... (PC).

SILMARILS



A Silmarils hamarosan újabb projekttel jelentkezik Robson's Requiem címmel. Érdekeszítőnek ígérkezik az anyag témája: titkosügynökök felderítésre küldenek egy misztikus és mind-egy ismeretlen bolygó felderítése céljából. Hamarosan rábrepedünk, hogy kudarcsunk csapda, ugyanis minket alaktak csak elhárítani az útból. Az Űr-Alcatraz bolygón hajótörési szenvedünk, ahol megkezdődik kalandjaink sora. Nevünkhez híven Robsonként kell nélkülözniük, gyűjtögetnünk, küzdenünk az életben maradásiért egy idegenekkel benépesített bolygón, akik nem szívlelik a betolakodókat, ráadásul egyetlen civilizált eszközünk egy orvosi készlet. Harc, taktika, kutató, cselvetés - tipikus szerepjáték elemek jellemzik a programot (PC, Amiga).

TEAM 17



Ki gondolta volna, hogy a Superfrog sem kerülheti el a "megpecsétést"? Én! Na mindegy, a lényeg a lényeg: hamarosan a PC tulajdonosok is szögdoldazhatók a zöld levelibékával a képernyőn. Igen, jól olvastátok, szögdoldazhatók! VGA grafika az Amigán már megszokott sebességgel finomsccroll mozogva - ezt is tudja majd a játék. A Team 17 programozói gárdája esküszik rá, hogy ez lesz a PC-n valaha készített legjobb mozgatósi rutin. A 4-4 zónára osztott 6 világban számtalan ellenfél gyűrűjében kell gyöngyöket és bónusz-bígyaktól gyűjtögetnünk. Rejtett pályák és csak trükkkel teljesíthető szintek adják a játék sava-borsát. Természetesen a kód-szöveg szüntörés itt is biztosítva lesz. A pályák egyébként az Amiga verzió pontos másai lesznek, csak kissé feltuningolva. Az ígért szerint március környékére készül el a végleges PC-verzió.

BULLFROG



A Bullfrog cég nevét olyan hírességek öregítik, mint a Powermenger, a Populous vagy a Syndicate, amelyeknek a legkevésbé közük van a szimulátorokhoz. Eppen ezért volt meglepő látni a legújabb kreációjukat, amely a Magic Carpet névre hallgat. Silusét tekintve valóban a szimulátorokhoz áll legközelebb, bár repülő szőnyeg szimulálása még eddig egyedülálló a játékok történetében. Pedig remek az ötlet (mint azt az Aladdinban is láthattuk)! Végy egy frankó 3D-s mozgatósi rutint, egy repülő szőnyegen lovagló főhőst és helyezd őket valami kalandos tájba és készen is van a csomaggal! Ha mindezt megoldod jönehány ellenféllel, egy fegyverték használható tüzelővel és egy tájékozódást szolgáló piciny térképpel a jobb felső sarkban, akkor megintíthet vele a fányereményt. Ez tehát a Magic Carpet és a Bullfrog titka. A csodára már nem kell sokat várni, az év első negyedévében jelenik meg, sajnos csak PC-re.

GAMETEK



Ujjé - kiállnak most fel a C64 tulajdonosok, hogy bejelentem a szenzációs hírt: rohamtempóban készült a **Batman Returns** című játék 8 bites verziója. Az infó olyan friss, hogy bemutatható képünk még csak a PC verzióról van, C64-re még csak a hátterek és egy-két sprite készült el. A nemrég alakult **Gametek** gondozásában megjelenő játékról annyit már lehet tudni, hogy teljesen a film alapjaira épül, tehát Batman (polgári nevén Bruce Wayne) Gotham City bűnbarlangjaiban kutat a bűn után. Nyomekat keres, gonoszszüveget likvidál, és csúrájában elfojtja a gonoszszöveget. 6 helyszínen játszódó akciójáték puzzle elemekkel (kulcsok, bizonyítékok, stb. keresése) lesz kiegészítve, hogy bele ne unjunk az állandó bunyuzásba. A karakteres grafika és Batman mozgása szépen megrajzolt, 94-es színvonalon készült. Megjelenés az első negyedévben várható (C64).

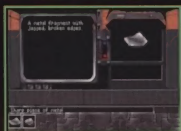
SOFTWARE 2000



Remek ötletet foglalt meg a **Software 2000** nevű német cég az általuk fejlesztett **Silbersee** (Az esüst tö kincse) című játékkal. Akinek nem lenne ismerős a cím, annak elárulom, hogy **Karl May**, a westernregények szülőatyja, műveinek hangulata ihlette meg a céget. Már vagy másfél éve foglalkoznak az interaktív kalandjáték fejlesztésével és hírek szerint pillanatokon belül piacra is dobják a művet. Természetesen a kincskeresők

között megtaláljuk **Old Firehand**-ot és **Winneto**-t is, akik természetesen csapások, rablóbandák és balesetek közepette indulnak útjuk Dél-Amerika kiellen vidékeire. Száznál több képernyő, szebbnél-szebb háttereken, 2000 (!) sprite társaságában kalandozhatnak. A körhő grafikához country muzsika is dukál, amit digitális hangok (indiankiáltás, puskaropogás, stb.) is kiegészítenek (PC, Amiga).

CORE DESIGN



A **Core Design**-tól már elég régen láthattunk kalandjátékokat, legutóbbi ilyen stílusú művük a **Curse of Enchantia** volt, de aztán abbamaradt a sorozat. Ezt megcáfolandó hamarosan megjelenítik a **CoE** második epizódjának kikiáltott **Universe** című anyagot, amely az előzetes alapján méltó utódnak ígérkezik. Itt is egy másik dimenzióba csúszdázó fiatal férfi és az ő kalandjai körül bonyolódik a cselekmény. Segény fej nemcsak, hogy egy idegen bolygón élred, még egy hatalmi harc keltés közepébe is csúszdáz. Kalandadzásai közben furcsábbnál furcsább teremtményekkel találkozik, akik rendszerint életre térnek, de vannak barátilag közelkedők is. A játék további jellemzői: 3D-s mozgás, 256 színű hátterek (még **ASD0**-ason is!), arcade harci elemek, remek menürendszer (képekben), milliósnyi megoldandó feladat. Február végére ígértik a megjelenést (PC, Amiga).

IMPRESSIONS



A verbális pénzügyi/stratégiai játékok szerelmeinek most meg fog dobbanni a szív: az **Impressions** a korai kapitalizmus egyik rablóbandájában fejlődő iparágat spóciáza ki új játékok alapmódozatán: az autógyártást. A program címe **Detroit**, azaz az autópálya fellegvára. A történet 1908 és 2008 között játszódik, a lehetőségek pedig határtalanok! Mindenki saját maga szabhatja meg a fejlesztések irányát (szériaautók, teherautók, kiszérics sportautók, stb.) annak figyelembe vételével, hogy hogy alakulnak a keresleti/kínálati viszonyok, a saját pénzügyi helyzetünk, a konkurrencia hatása és előretérse, stb. Az autókaink saját magunk tervezhetjük (a játékokba beépített komplett tervezőprogrammal), meghatározhatjuk az eladások földrajzi irányultságát, a hirdetési fórumokat, stb. Természetesen nem leszünk egyedül a piacon, 2-4 játékos (emberi, vagy számítógépezérelt) küzdhet majd egymás ellen a közeljövőben piacra kerülő anyagban (PC).

TEAM 17



Igértem, hogy most egy időre ez lesz a legutolsó **Team 17** játék a **Hirekben**. Ezáltal egy időre szokatlan stílusú, a billiárdal próbálkoznak. **Arche Pool** nevű anyaguk is bizonyítja termékenységüket, hiszen az év első negyedévében ez már a harmadik újdonságuk. Az Amiga 500-as és 1200-as gépekre készült játékokban minden megtalálható, amit a stílus megkövetel: 8 és 9 labás pool, a játékos igényei szerint beállítható szabályok, 1-4 játékos opció, 1200-ason futtatva automatikusan bekapcsolódó 128 színű tüzemód, digitális és ezáltal maximálisan realisztikus hangeffektusok. A profik is kedvet kaphatnak benne, ugyanis a legfűszerebb és legkevesebb közismert angol és amerikai szabályokat is ismeri a program. Csak a labda mozgási rutinján 4 hónapot dolgoztak a programozók, hogy abszolút "riccegésmentes" és folyamatos legyen (Amiga).

"Tápi vihogott és hatalmat próbálta ki. Amikor a legutolsó próbálkozásra sem sikerült a jószág, végighajtott a jékket a barakkon, majd meggyújtotta az ott heverő üres sárbedobozokat.

Junior Tápi fölé fordult, hogy megnézze magának a szavány New York állambeli fehér fiát. Tükörelt fehér kálykát - gondolta, Tápi úgy nézett ki, mint akiknek inkább még hamukoznia kellett, ahelyett, hogy a dzsungelben olophad.

- Mene az a jó, ha nem szívesen emyit.

- A nagy sz'it, Junior, kijágykaram én iszem. Biron a

cári. Tudod, mit nem hiszel?

Junior tudta már, hogy Tápi jobban végighajtott, ha nem akar verskedni vele meg szavgy este.

- Mit nem hisz, né?

- Ezeket a ká...-ant kálókat, optán, azokat nem bírom.

- Ha is térded vetik, Tápi. Te kemény, tükis kutya gyerek vagy...

A levet, kiad közismertizett részét az Oscar díjas "Szokasz" című film alapjául szolgáló könyvről való. Nemhiába választottam ezt bevezetőül: a Cannon Fodder egy olyan jónkívűzet, amely magában hordozza a harc izgalmát, hajlamát, feszültségét, de mindazt humorba és kacsogató ötletekbe öltöztet.



Végre született hát egy olyan háberieről szóló játék, amiben minden VERSENN KÖMÖLT!

Készülj fel, hogy versengés lemmings-szerű műtyűk csatlakozva tímeitve kaszarnak a dzsungel sárkútába és olfokelre vadolnak. A szavgy tükök a következő: 23 misszió, amely 72 különféle helyszínen való feladatra, 5 különféle terepen (Dzsungel, Sívonal, Hegyvidék, Pusztaság, Földalatti bázis). Készleked 15 emberrel áll létező a bevezető, akik minden végrehajtott küldetés után további 15 fővel egészülnek ki (ter-

mészterem az akció közben emberveszteség levonása kerül). Az első 3-4 misszió nagyon pite, 3-4 behajszolható "embekölcsöket" ker 50 főre, és 5-12 szokaszok felül meg. Hiszen a küldetésről függően 3-9 főből áll egy harc! egy-
5 6 g

Nem kell elbizni megunkat a nagy számok miatt, mivel a feladatok szinteken úgy hullanak majd embereink, mint a legyek. A harcokból visszatérő legényünk folyamatosan lapkodnak a ranglétrán (16 lépcsőből áll előlük), amely memcsok hűsörségüket, hanem harci tudásukat is tükrözi a nével. Minden 3 végrehajtott (sikeres) misszió után az őtönök (még ha nem vezetnek) is lapok szto-matizálnak egy szívet.

Az irányítás példátlan egyszerű: az egér bal gombjára az útirány jelölhető ki a terepen (szokasz egerek araszolva előre haladnak, mert emberünk toronytörtet koldoknak, minden útjukba eső tereptárgyat megvizsgálva és közben nemegyes tudnak védekezni), a jobb egérgomb pedig a célterestől ellátogatásra és fűzölésre jár. Végrehaj- zunk a terep veszélyeire (folyókák, bombák, ember ellenesek stb) elöl-lyednek, szívetekkel jízest mély víz, ahol embereink nem tudnak léni, taposószeknek, amire rájuk a levegőbe repülnek, avagy a havas tükök lejött, ahol menthetetlenül lecsúszunk). Az irányítás- hoz tartozik a csapatok részére azutána is, amely végrehajtott a helyszínről feladatok eladhat meg. A bal felső sarokban lévő névsorban mutatunk a kívánt névre/nevekre, állítsuk be, hogy ki mennyi gránátot vagy zászeket (rakétát) vigyen (a fegyver

képe körül keret folyamatos, szaggatott vagy szaggatott vagy szem- e-melynek eredménye az összes, bele mennyiségű vagy szem- nyi fegyver átadása a csapatrészeknek. Világos ugye? Ezután a választottunknak megjelölés 2-3 részre osztjuk a csapat, amit úgy tudunk ismét egyesíteni, ha szorosan egymás mellé irányítjuk őket. Gránátot vagy zászeket úgy tudunk felvenni, ha átmozgunk rajtuk, kiléni pedig úgy lehet, ha a fűzölés közben (jobb gomb) a bal gombot is meggyújtjuk egy pil- lonatra. Ezután ismétünk a helyszínről, mert a szívetekhez képtelen dörögni a gyönyörű- hatók emberkínkat. A háparány bal alsó sarkában lévő ikonok tértápot kérhetünk, amin világo jero X mutatja pillanatos pozí- ciókat. A játék során lehetőség van jár- móvekre történő beállásra és azok használataira is (a használható járművekre klikkba átvált a kurzor ba, illetve kizáró- ló jelöléssel).

Végzetül néhány tud-tipp a sikerhez:
- ne vágd meg meg megöltöd a szavgy fehér-

He, arasz elvett belőlük amint feladnak a szavgy, kacsog meg a rajtolt bűnököt, ahol extra fegyverek akadnak.

a vékony létráról, utolsó katonát ha megöl székén, végzet kálókat azután is küld a misszióra.

Ha megöl, hogy elkapja a har és meggyó- kálónak szavgy fel a dzsungelben nem hiszt, hogy szívetek után a kálókat.

a halál helyét tartott, ezért hogy bizony lehet a dzsungelben, kálókat meg a már feladott néhány szavgy.

Ha végül az egy másik jónk, amit nem ezért tudnak ki, hogy utolsó! Itaz

szavgy attól, hogy ISZÁBAN ki halál- próbálod...

Zaloz

TELEFON

ÉRTÉKELŐ	
	grafika 80%
	hang/zene 82%
	kezelhetőség 95%
	kihívás 80%
ÖSSZTARTÁS	
88%	
TESZTELTE: Amiga	
VERZIÓK: Amiga	

Régi a bar, de érte! Ez a kékkelváltó mindig minden szempontból passzol a U. S. Gold legfrissebb csomagjára, a Burning Rubberre. Egyrészt a játék "főszereplője" gondola látszik helyénvalónak az állítás, hiszen azok az európai, japán és amerikai szériautó gyártás apróterméke, de annál bátrabb gépeknek sorból kerültek ki. Ki ne ismerne fel már messziről a hangjából, alakjából,



az ezt követő manőver egy furcsa kérdés fogadott: merre éhezik hajtani a rajt és a cél között? Nicsak, én addig úgy tapasztaltam, hogy az autósversenyzés játékaiban ez nem választás kérdése, hiszen a számítógép látni elének az útvo-

képábrán, ugyanis ilyenkor csak jobbra, vagy balra lehetünk, az egyenes út le van zárva és arra haladva a hulló karjaiba futunk (és a 3 continue-nál egyet el is pusztítottunk...). No sűrűn csúszolunk az útszélel felel, a

BURNING RUBBER

szélesítés gyorsulását a Ford Fiesta RS1800-ot, a Peugeot 675-t, a Renault 5 Turbo-t, az Opel Astra GSi-t, az amerikai legendát, a Corvette-t, a JXL, ártatlan edzőjét, a Mitsubishi Dodge Stealth-et, és még folytathatnám a sort. Ezek a "hőszerek" adják a program sávját, az igazi hősiet azonban az ötletgazdag kivitelezés, a 12 különféle stílusú pályás és a frappán lefejlesztés biztosítja.

Az első megfigyelés akkor ért, amikor egy mobil perzsa "térre" fogadtat a játék elején, amelynek mellette a Utah Saints nevű technó együttes isletta és valami kevés híján van az autósverseny stílusához. Aztán rájöttem, hogy az érte tempó és a villódzó effektek a hangulat fővezérlő és a szupercar érzését voltak hivatottak erősíteni - nem is sikerült. Mindezt remegés kíséreltettem a hős átküti verdet (Európában a legutóbbiak a Renault 5 Turbo bizonyult, az Államokban pedig az úttaltem addig csak képről ismert GMC erőgépe állt leginkább a sor), tehát

a l térképet, aztán csak bi-juk bevenni a hanyagokat. Személy szerint nagyon jó állatnak tartom a dolgot, hiszen ezek után csak meg lehet akadályozni, ha egy földet, de "a belénk-küldöl-től" hogyi szerepenti nem elvárjuk, ahelyett, hogy a kicsivel hosszabb, de lényegesen inkább utat választottunk volna. Irányítópontokat a joystick helyett a billentyűzet is megteheti, de a hős váltással szembes elmeit még az automata seb-váltó felerősítjük. A shapen kiválóan védhetőnek, ne sokat tegyünk félre a következő körig (maximálisan 2000 egységet, amellyel az út látszóan sűrűsödik) kárpótoljuk, majd ki! Ismétli nyomunk főt, a gázpedál, hogy minél jobb helyezést érjünk el, hiszen emak függvényében "dől a le". Minder az utat már dögbejárták és a flexuál!

Európában a pályát kell teljesíteniük (Skócia, Nagy-Britannia, Hollandia, Franciaország, Németország, Spanyolország nagyvonalai), melyek közül az első körben a helyi szokásoknak megfelelően haladnak, jobbkormányos járgányokban kell irányítani. A pályák alatt "bepre-masz" alatt szarab környezet, a mélet, az utat a barátságosabbak alá érve már jó előre figyelmeztet a vízszintesváltás, hogy derék-sziget henger következik. Ha esetleg felháztalunk rajta, még semmi nincs veszve, csak egy kicsit eltérünk az eredeti útvonalról és esetleg hosszabb és rövidebb lesz, mint a hálótal. Alkalmával kijelölnek a környezetben, ha a "T Junction" ezzel "T-karcsúsdós" felirat is világ o

karcsúsdós felirat is világ o körökkel, mert ha a Damage eléri a 100%-t, akkor ismét rajtba egy átküti. Az egész játéka így a "lassan járj, tovább érsz" alá, tehát ismét megújul a gépjárműveket! Az autósversenyzés ártatlan ismét a jó pályás tapasztalatok elolvasni, de azokat a mai edzők általunk belüli csúcsmódeljeivel ártatlan (na azért annyira megism.) ártatlanul, Washington, New York, Richmond, Las Vegas, Los Angeles, és végül a hírhedt Florida - egy nem hangzik olyan bájosnak! A teljes csúcsmódel az ártatlanul ártatlanul, nem ártatlanul, hanem a hősökkel ártatlanul, hogy egy nem fogjuk emelkedni ezen a kardinálisban.

Még néhány szót engedjenek meg ártatlanul. A játék az "amerikázsi" autós, az ártatlanul bevezetett ártatlanul ártatlanul, a rangyat pályájával igazán megnyerő benyomást kelt. Picit nagyobb ügyet kellett volna szentelni a pályák változtatásához, a hősök grafikai kialakítására és a hanghatások feltuningolására sem ártott volna.



ÉRTÉKELO

	grafika	78%
	hang/zene	75%
	kezelhetőség	83%
	kíváncs	30%

ÖSSZTHATÁS

78%

TESZTELVE: Amiga
VERZIÓ: Amiga



szelvény. Vagyis jól a kinyert, his behatározza nem sok becsült
vessző. A szelvényekről vagyis még meg kellene a vészt, amit a
helyesre szigorú adnak is oda a szelvényeknek egy, hogy a hely
felállításra a jó, tovább ki tudnak emelni a
beállítások a



Can I help you Sir?



pénztárcáját. A benne található hitelkártyával fizették a barbit, s a pénzt a társakkal előkészített társakkal igazolták a szomszédok. Jack ezután elment a csigáig, így a két ház között

[illegible]

Recept: most koncentrovanej kyseliny a 60 ml vody. Počas 77000 min. úplne such, horúci nádobník, čo je v súlade s údajmi z literatúry [1].

[illegible][illegible]

Szorgozz egy darabot (You you...) a mielőtt visszatérsz,
munkaidőre... (Hátsz up...) a hirtelen
szorgozz... (Hátsz up...) a hirtelen
szorgozz... (Hátsz up...) a hirtelen

Fehért újonc hirtelen nyugvott
Nézzék ki az ablakon, ahol ekkor
Nem jelenik meg. Képzem meg, hogy
Ismerlek is Kuthát, hogy ismerlek
ki minél. (It's about... Get... Give
...). Az újrateljesítéssel a
legnagyobb hatással kell elvonni
rész, gondolatok helyett inkább szavak
szavakkal) Ha minden OK, Kutha meg
pont olyan, hogy a kizárólagos kör
hatalom. Készülök meg a

hírbab, s hírbárákát, mit
tad a Trancsónról, né-
(What do you...)
Válcson egyeztetés-
samtól. De mit
kértesz dághágyól
hírbárák (Do you
know... tell me...)
szagától válcól
hírbárák, and ap-
pón mit páncéltól
dághágyól hímárákát.
Ez az egy mályog mályog-
törte. Ez mindkét hírbárákát,
mályog egyeztetés mályog, mályog mályog
(What do you... how can... Can you...)
mályog egyeztetés, mit mályog mályog mályog
mályog mályog hírbárákát. Kérlek mályog
mályog. Eke mályog.) Mályog hírbárák a mályog
mályog mályog mályog

[illegible]

...and I'll be back in the office tomorrow.

ÉRTÉKELO	
grafika	82%
hang/zene	80%
készletlenség	85%
kihívás	85%

ÖSSZEHATÁS
83%
TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

KASTÉLY

Kiadja az 576 KByte

Megvásárolható minden 576 KByte shopban illetve megrendelhető az újság címén.

Meglepetésként KIKUGI

TETRIS

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kárjuk, hogy szíveskedjenek a megjelenést kívánt szöveget alvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes ráblikkba csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kiegészítő hirdetési szabályok az újság címlapjára feltüntetni, az általunk azaz az elküldött cikkeket postán befizetett szíveskedjenek. A megjelenéstől előfordulhat, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszutasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hirdetési árak:

Maradandószámlák: az első 5 sorra 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.- Ft minden további sor 100.- Ft + 25% ÁFA = 125.- Ft

Készletérték: az első 5 sorban $480 \cdot Ft + 25\% \text{ ÁFA} = 600 \cdot Ft$ minden további sor $200 \cdot Ft + 25\% \text{ ÁFA} = 250 \cdot Ft$

Handwriting practice lines with vertical tick marks for letter alignment.

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C-64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KERES ☐ INVERZ (+50% FELÁR)
☐ KÍNÁL ☐ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!

Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is mellé szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

1994-ben is érdemes előfizetni!

* MEGRENDELŐ *

Előlizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:

- ☐ negyedévre: 500.- Ft
- ☐ félévre: 950.- Ft
- ☐ egy évre: 1.900.- Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban

Megrendelő neve: _____

Time: _____

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjék.

576 KByte

COMGAME GMK

1389 Budapest

Postafiók: 132

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha béléggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!



PROSZOLG

1399 Bp.
Pf. 636

Az előfizetők a lappal
együtt minden hónapban
megkapják a legújabb programok listáját.

APRÓ

AMIGA CSERE

• Amiga 1200-on programcsere postai úton. Gyula, Csaba, Borány és Békésiakkal személyesen is. Bóji János, 5630 Békés, Klapács u. 3

AMIGA EGYÉB

• Amigának Egyetemes Számítástechnikai 930-át mindenképp véve a számítástechnikai klubunkhoz. Címünk: Bp. XXI. Megyeházi József. (Buda Németi Műr. Kisp.) Tel: 276 0559

AMIGA KÍNÁL

• Amiga 500 hirtelenként eladó, csatlakozó IBM PC-re csatlakoz. Érd: Molnár Zsolt, 2700 Cegléd, Csörgő tér 3. Tel: 06-53-310-354/72-es mellék 7-11/16-ig.

• Amiga 1200 sürgősen eladó. 10 hónap garanciát Áltócsai József, 2621 Vöröcs, Rákóczi út 38.

• Amiga 500, 1 MB, 120 játékprogram, tv. modelltör, joystick eladó. 4032 Dobozos, Lakai u. 20. VI. 47. Csaba Gábor, Tel: 52/340-673.

• Eladó 2 éves Amiga 500 hirtelen, Philips VGA monitorral, 150 kb, márkás lemezek játékokkal, joysticktal 49.900 Ft-ért. Érdeklődi az 1294-521-es számon lehet.

• Eladó: Amiga 1200 + 80MB winchester + 3,5" kábel drive + Philips color monitor + 200 db floppy lemez. Teljes garanciát ár: 95.000 Ft. Érdeklődi: Oláh Sándor, Budapest, Érték út 22/2.

• Olcsón eladó AS800 bővítmű, 512 KB, TV modelltör, Action Replay, MK 3+, joystick, lemezek. Árjelölést kaptam! Illés Tamás, 4400 Nyíregyháza, Vasutas u. 4. 42/342-450

C-64 CSERE

• C-64 programcsere lemezek!!!! Action Replay-1 és leírás karsok!!!! Cím: Csab Balázs, 636 Balatonmáriafürdő, Szombathely út 112.

C-64 KÍNÁL

• Eladó egy elég használt, jó állapotban levő Commodore SFD 1001 floppy. Tel: 1-782-936, Góndics Roland

• Eladó C64/11 + magnó + kasszettek + 2 joystick + árkádlátok + szakkönyvek mindössen 12.000 Ft-ért. Telefon: 1407-030, cím: Kiss Anikó, 1139 Bp. Szagodi út 6. VI. 27.

• Eladó 1 db C64 II + 1541 II floppy + magnó + Final 3 cartridge (10 órával leírva) + fénycsuvaru software-ról + 70 lemez, 3 kasszette + 1 joystick, 2 szakkönyv 20 000 Ft-ért. Tel: 1-756-587.

• C64 + 1541 floppy + 2 joystick + 4 aradeti játék lemezek olcsón eladók! Érdeklődi a látványos címek lehet: Völgyesi Tamás, 2101 Hévíz, Tornyai u. 1.

• C64 alaplap + magnó + floppy + 100 lemez + szakkönyvek + 3 joy + printer programmal: 25.000 Ft-ért. Cím: Bónaygyi Árpád, 1192. Bp. XXX. Gáz u. 3.

• C64 eladók! C64-magnó-floppy-joystick! Irányár: 23.000 Ft. Érdeklődi lehet: 2330 Dunabeszter, Pesta Sándor u. 3/a., Juhász Imre (du. 3-7-ig várom az érdeklődőket)

• C64 + 1571 floppy + 40 lemez + magnó + 9 kasszette + 1 calligrafont és egy model cartridge + 2 playboy joystick. Érd: 17-19 óra között telefonon: 114-8511.

• Eladó: C64/II + magnó, sz. bűzlővel + 2 db mikrochip, joy + Action R, MK7 + kasszettek. Ár: 20.000 Ft. Ugyanitt hangdíjak! 1200 Ft. Érd: Miklós, Dobozos u. 46/252-212.

EGYÉB CSERE

• Alas 3 vagy Final Fight II programmal al-csatlakozó Smart Stricko-re. Cím: Sárdy Tamás, 1027 Bp. Margit kör. 64/a. 4. emelet 8.

• Konzolra váró? Készítsd a helyeid! A bátyra csak kiadó egy bővítmű létezik, ami várja további tagok jelentkezését. Ugyanitt

eladó 90 db kasszette C64-re, lehetlenség egyben 12.900 Ft-ért, vagy darabja 2 és 3 száz. (Program hiányok) Bélyegs válaszborítékot! Iratér: 6300 János, 2340 Kiskunhalas, Vajda J. u. 1.

EGYÉB KERES

• Keresek Enterprise-hoz programokat és joystickot! Szabó Sándor, 4300 Nyírbátor, Zselyi út 82.

EGYÉB KÍNÁL

• Computer-zsák műsoros kasszette? Igaz! Rendeld meg a következő címre: Lukács Krisztián, 6701 Szeged, Sándor u. 1. P. 2248, vagy a (02)-485-541-es telefonon. Ár postaköltséggel 270 Ft.

• Super Nintendo programok eladók! 4000 Ft/db. + átvettél R-typu, Outlander, Road Riot 4 WD, Leithal Weapon, Star Wars, Hunt for the Red October, Street Fighter II, Linka Ruffell, 1144 Budapest, Csörög u. 6-B. V. am.

• Eladó SNES kasszettek: The Combat Ribes, Dragon Lair, Castlevania 4, Batman Returns, Super Mario Kart: 7000 Ft-as ágyasárban. Cím: Fekete Róbert, 1208 Bp. Szécs u. 46.

• Eladó garanciafű 5 hónapos Super Nintendo olcsó áron vagy Amiga-ra csatlakozó asztali számítógéppel. Cím: 7940 Szendrői, Piac út 14/b. Ábrahám Tibor

• Eladó garanciafű SNES + hűtő kasszettek + Batman Returns + S. M. Althaus, esetleg csere is érdekel. Cím: Szilcs Endre 1045 Bp. Virág u. 22. 3. em. 13.

• Eladó C64-es magnó, 5,25-es lemezek, 40 Ft/db, TVC játék programokkal, NES + 2db játék, Olcsón eladó. Cím: 8000 Sárospatak, Fő u. 10/a. 43. Kévi Zsolt Tel: 22/228-181

• Soga Magadról 4 db kasszettel 25.000 Ft-ért eladó. A kasszettek külön is megvásárolhatók. Tóth Tamás, 4400 Nyíregyháza, Dörkvölgy u. 15.

• Eladó Entertainment System 2000, 13 hónapig játékok és két joysticktal 8000 Ft-ért. Érd: Kocsis János, 2340 Kiskunhalas, Vajda J. u. 1.

• Eladó Nintendo alaplap, programkártyák: Mario Bros, Iron Sword, Terminator 2. Ár: 25 ezer Ft. Érdeklődi a 216-1307-es telefonszámon lehet.

• TV-computer átvettél + játék programokkal eladók! 7000 Ft-ért. Érdeklődi csak levélben! Cím: Szabó Károly, 2400 Ózonnádas, Gábor Áron u. 2/a. VIII. 4.

PC CSERE

• PC programcsere. Iratér: Károly. Károly és Celtic Legends-ot. Simecs Zoltán, 1132 Budapest, Városház u. 60.

• Szarvaci PC programokat? Cserélek, válaszborítékot! Iratér: Károly: Károly János, 6230 Selmecskút, P. 8.

PC KERES

• PC-re keresem a Power Run c. játékot. Simecs Péter: Imre (JFS-CREW), 2000 Szendrői, Városház u. 5. Tel: 06-28-316-994

PC KÍNÁL

• Meglátom a legújabb PC-s lemezszárog karcsosnyit duplázom. Megrendelhet 3,5-ös és 5,25-es lemezek egyaránt. Cím: Drágai Gyula, 4220 Hajdúhadházi, Gyilkos út 7. 2/9. (Hégy) Ár: 160 Ft lemezzel és postaköltséggel.

• Eladó: 386 0X-25, 2MB RAM, 40 MB-es HDD, 1,2-es floppy, color SVGA monitor, CD-processzor. Irányár: 74.000 Ft. Paulovits István, tel: 252-7722/333. Csak díjazás.

• Beszédprogramok cserelek játékokra. Válaszborítékot! Kérek. Németh Krisztián, 7632 Pécs, Andráss u. 14.

Nyereményeső!

A múlt évi előfizetési SZUPER AKCIÓ nyertese:

az 5219-es előfizetési szám tulajdonosa, Csekei Róbert, 2225 ÜNÖ,
Gyömrői út 82. szám alatti lakos.

Sok szeretettel gratulálunk neki, hírközi, hogy személyesen fáradoz he a kúpesti 576 KByte shopba, ahol kedvére válogathat a kínálatból 30.000.- Ft értékben.

Akinek nem kedvezett a szerencse, azok se legyenek elkeseredve, hiszen legalább fél évig havonta olvashatták az 576 KByte Magazin, és még sorba sem kellett érte állniuk - a postás hához vitte!

Természetesen ide is lesz SZUPER AKCIÓ, amelynek feltételeit a 13. oldalon olvashatjátok.

Bizonyra sokan észrevették, hogy hiányzik az újságból a Rejtvenyóidai. Ennek rejtvenygyártó költégek szabadsága az oka, de ne aggódjatok, a februári számban ismét lesz fejtörő - méghez hozzájött formában.

Addig is lássuk az 1993/12 szám feladványainak megfejtését és a nyertesek nevét. A keresztrejtvény megoldása a "Hely, ahol játszva vásárolhatsz" szloges volt, az Aladdie rejtvenyben pedig a következő oevek közül kellett hármát a borítékra írnotok: Aladdie, Abu, Jasmine hercegnő, Dzsinn, Jafar.

A keresztrejtvény nyertesei: Szabóné Polgár Edina (Budapest), Barna Attila (Gyöngyös), Mena Viktor (Budapest).

Az Aladdin posztert nyerte: Lágler Krisztián (Budapest).

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán kapják meg.

Megjelent!

Az 576 KByte gondozásában megjelent az utóbb évek legnagyobb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re, a

KASTÉLY

16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, diszdobozban!

Ha a dobozban található nyereményszelvényt 1994 március 30-ig visszaküldöd az 576 KByte címére, sorsoláson veszel részt, amelyen

AMIGA 500-ast nyerhetsz!

A program 999.- Ft-os áron (+ postaköltség) megrendelhető az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf. 132.)

A kalandjátékkal egyidőben jelent meg

az év C64-es meglepetése, a közkedvelt

TETRIS

és a televízióból jól ismert

KIKUGI

lemezen és kazettán. A logikai játékoszeállítás ára 699.- Ft (+postaköltség). A megrendeléseket szintén a fenti címre várjuk. Természetesen mindkét játék megvásárolható az 576 KByte shopokban is.

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

SZENZÁCIÓS KAZETTÁS ÖSSZEÁLLÍTÁSOKKAL VÁR BENNETEKET AZ 576 KByte BUDAPESTI, GYÓRI ÉS EGYÉB VIDÉKI BOLTJAIBAN. A LEGHÍRESEBB KLASSZIKUS JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYES VÁLOGATÁSBAN IS MEGVÁSÁROLHATÓK. PONTOSABB INFORMÁCIÓK A HÁTSÓ-BELSŐ OLDALON TALÁLHATÓK.

Köztünk a helyed!

1994 január 4-én nyílt a
Cserepesházban a
PC KLUB!

Ha szívesen járnál egy klubba, partnerkedve keresni, segítség kellene, hardware problémáid vannak, vagy csak egyszerűen érdekel a számítógép - gyere el, szeretettel várunk!
Nyitva: minden kedden 16-20 óráig

Cím: Cserepesház, Zuglói Művelődési Ház,
1144 Budapest, Vezér út 28/B.

Ugye
Te
is

tudod, hogy minden pénteken 16-20

óráig vár Tatán a

GIGABYTE CLUB

a Magyar Zoltán Művelődési Házban!

Disposable Hero

Már nem is tudom, hogy mikor jelent meg utoljára Armitage szép és eredeti felvételei között, ami még a megafonikus kulcsfontosságú részlegben is buzogott ideig-óráig. Talán ez Agony és a Project X volt eddig abban a köztudatban a legjobb, ami azért még furcsa, hiszen azokat a programokat már jó régre doboltuk, és azelőtt egy igazán jó show'om volt, ami jött és ment. Legutóbb is ideig maradt, ugyanis végig-választásra elkészült a Disposable Hero, a '93-as év egyik legnagyobb aktívátája.



Az alpheimélis a szobákat a földet vízszintesre, idegen
 konyék temetőik meg, elhát csak egy magányos ház állhat
 meg (ezek lesznek mi) Szóval maga a kerületörömet ma
 magát úgy magányos kiserked, de tehát, a nyugvószék griffia
 is hang majd kárpótló ezért az apró legyeknek szék.
 Gyönyörű magányos alpheimélis szék fogják majd magne
 szorítani dőlőket, ma is beszélni a pályák végén várakozó,
 szék legyésztefeniellenállásokról formázászatok, ma
 kizárva elpusztos feltámasztások hajszák a gyűrűkben, ezek
 csak kapzsa áldoztak, ahol jónaként igen brutális fogváltó
 szarvakkal fog megmozgani. Talán a legfontosabb egy is kórház
 beszélése, ugyanis enél fog, hogy árnyékok magne legyész
 be az A. jónaként előre belőrdre ajtóba és ajtóba cuccokat
 felfestésnek ki hűdésnek, sőt, egy idő után összefüggnek egy
 másk, legyésznek megszívják (de sajnos leessék) hajzóba. A
 gyűrűben belőlnek lá-
 kajnak a ro-
 dalakozásunkra
 álló felszere-
 lésüket, kár-
 tók a nyúlakkal
 lapozgatást
 Az inferál törté-
 kéthetők, a Usa
 (kínai)

podaj felszerelhetők és dolgoz a hajókra. Az info itt is többen a purus csak mutatja hajókra maximális teherviselés, a sárge a jelenlegi megterhelés, a zöld pedig az egy kivételként felkéréses teljes. Magyarán akkor rethetők fel a cserén a hajók, ha a sárge és a zöld csak átlagban nem nagyobb a purus színe. Miel' átlagban a már felvett fogvatörök egy egy előállítás után sok vesznek el, úgyhogy valami minimális erély azért kineveltek arra, hogy végre el tudjunk a jetelek felállítását!

[illegible]

meggyőzni a bapuk, azok elpusztítása már bizonyos
ambitelenül nehéz feladat.

A FŐELLENSSÉGEK

T. pöttyös itt meg viszonylag egyszerű a dol-
gunk, mindössze egy jól megteremtett lépegé-
telt kapcsunk. Először a tetején lévő kőfényváltást látjuk szit-
mál a feje tetejünk.

2. pályán: végül sikerültünk egy díszszobrász-csoporttal lesz
[ne jó ég, már ide is begyűrdzött a dísz-mónia?!!]. Először
csontváz borítunk szemet látnak ki, majd a fején lévő pápet
cálozzuk. Ez utóbbit egy szarv is van, tehát nem lesz könnyű
dolgosnak.

3.pályra: ezen a pályán kaphatjuk meg az új hejűt, egy-
eztén a főszörny is ottal durva. Először az ügyeket szedjük le,
majd a szörny hejére tesszük.

4. **pálya** vízszintes pálya, a fölértékeltség normál lehet más, mint egy felső tengerszintjéhez viszonyított. Mivel ezt ki kell mérni, először is egy külsőben csúszó (és vízszintes) szelvény, aminek legyőzéséhez már igazán össze kell szednünk mindenkit.

3. pálya: ezen a pályán közlekedni lesz a költséges, ugyanis egyetlen feladatul az lesz, hogy egy szék csúcsa repülő lézerekkel kerüljön a célba. Nem árt, ha előbb már beszerezünk valamelyes gyorsuló szerkezetet a pályán, ugyanis ezzel halálra szedhetjük a pályán.

6. pólus a világ csúcsa. Először a világcsúcsra jött meg a robot, azután a világcsúcsra jött meg a robot. Ez az aranyos figura borzolta gyerekeim magam, nyugodtan hallgatott a kis és portyáit peckelt pontossá 10 szed. Ha már rajta is teljesítetnek már



csek a jól megérdemelt magyarországi megtekintése van hatra
Értől csak annyit, hogy még a legedzettebb játékosok is földal-
mazson fele bognak szuszteni a végén

Egy szó mint

ÉRTÉKELO		
	grafika	93%
	hang/zene	89%
	kényelmesség	92%
	kivitelés	90%

ÖSSZEHATÁS
92%

TESZTELVE: Amiga

VERZIÓK: Amiga

egészen
egyenek

II

A Blue Byte programozói ismét valami maradandót alkottak: a Populous-t dolgozták át egy szívmegbetegítő gyönyörűséggé (nem mintha az már nem lett volna megfőzött és csodálatos). Az eredmény a Settlers lett, mely garantáltan a székéhez szagaz mindenkít, aki a vonzókörében kerül.

A játék elején kell kiválasztanunk a játék jellegét, a START mellett kis képpel. Ez lehet egy vagy két játékos egymás vagy kívülük által harca (két játékos is irányíthat egy kolóniát, osztott képernyővel), demo vagy gyakorlás. Látható még a fővezér kép is, melyekhez természetesen különböző jelölések tartoznak, agresszív vagy éppen békés vonásokkal (van például olyan, aki vízből elvonja az élelmiszerterveinket. Hahóha).

Minden portra mellett található három cik is, melyek a következőket tartalmazzák: a két cik a kezdetben rendelkezésre álló készletek, valamint anyagok mennyiségét mutatja, melyeket tehát nem nekünk kell kitermelni. A zöld sáv a karakter intelligenciáját mutatja, a piros pedig a lakosok potenciálját, tehát a szaporodásuk mértékét. És játék esetén lehetőségek van a paraméterek változtatására is, ki-be kapcsolhatjuk az ellenfelek képet, szükség esetén változtathatjuk a színes csúszkát is. Gyakorló módra erre nincs lehetőség, azonban itt nincs is olyan nehéz dolgom (bővebben később).

A gyakorlati nehézségi szintjét kezdve szerial változtathatjuk, míg az éles küzdelemnél csak a megszerzett jövedvek beosztásával. Változtathatjuk a "világok" méretét is, maximum nyolcasig. A forrás számkombináció a világ dimenzióitól adódóan tartalmazza, melyet szintén változtathatunk - az mindig elég nagy borszár, mert úgysem tudjuk, melyik számor mit jelent. Ezalag akkor jó, ha elkezdjük a játékot, majd látva a kezdetben felszini formákat, kilátnak és akkor változtatunk. Azonban egy ilyen stratégia nem annyira szükséges, mert ő vagy nem folyamodik ilyen csúszkához. No mindegy. Ennyi adminisztráció után akár el is kezdhetjük a játékot, nem gondolnánk? Nyomjuk is meg gyorsan a Start gombot.

A játéktérben a valódi világunk csak egy kis részét láthatjuk, melyet az egér jobb gombjával nyitva tartva látjuk, és az egér mozgásával görgethetünk. A világok egyébként végtelenek, tehát egy irányba haladva egy idő után visszatérünk a kiindulási helyünkre. Az egér jobb gombjával megnyomva a pointer helyeztetjük át. Az Options pontnál (számológép ikon) további funkciókat állíthatunk be: két gyors billentyű elhelyezése az ott építhető épületek listáján (nem kell az első ikont megnyomni), vagy ha most nem lehet építeni, akkor lerak egy zászlót. Két jobbkattintás pedig a térkép hívását elő. Ha a jobb oldalon található kis órák valamelyikére nyomunk, akkor a pointerhez hívhatjuk a képernyőt bizonyos idő elteltevel, például megnézni, hogy hogy halad egy rakutunk építése. Van még egy SPECI KATT nevű funkciója is az egérnek (jobb megnyomtatása mellett kattint), különleges feladatokat.

Lássuk először az alapokat. A játék elején egy kastélyt kell építenünk, mely nem kerül semmibe, felkése azonban nagyon fontos, hiszen ha például egy hatalmas erdő kézepére tesszük, csak jönni érünk játék után jutunkunk sik területre, ahogy esetleg feltehetünk végre egy rakutort. Ezért egy kis hipponimus a helyes választás: -keressük a területet;

-nem árt, ha van a közelben erdő, valamint néhány nagyobb gránitbánya (kőbánya), mivel ezek az építkezés alapanyaga;

-jó, ha sok földhengeri kincs (arany, vasér, szén és gránit) van a területen, mert ezek szükségesek egy hosszú hajlított megnyerősihez. Ezek mennyiségéről a geológus ad

SETTLERS

helyigényes, aki nagyszíndarab külső a képernyőnyi terület árcsodaszépítő (csak a palota helyének kivételével harcolhatunk). Ezek a kincsek csak a helyükön bányászhatók.

ha az első ikonon alkalmazni egy SPECI KATT-ot, megkapunk azok a területet, ahová építhetünk kastélyt. Ez a funkció később is alkalmazható, ilyenkor a ház a kis épületeket jelzi (az építési listán az első ötödik található házak, malom, stb.), a kastély pedig az összes, kis és nagy helyigényű épületet (ide tehát akármit építhetünk). Ahál egy fővárosra létezik - csak a hagyomány -, ott csak bányát létesíthet. Természetesen ha valahova építkezni akarunk, akkor közvetlen környezeti feltételeknek az építési lehetőségek. Ha meg akarjuk a legjobb helyet kastélyhelynek, nyomd meg az első ikont, és megkapunk a vár, mely körül egy páncosor jelzi azt a területet, melyen kívülre nem építhetünk. Ezt a vesztélgényt a kastély építéssel lehetett ki - de arról majd később.

HAZÉPTÉS - Ha már megvan a kastélyod,

alkalmazhatunk egyéb épületeket is építeni. Itt alkalmazhatunk az első két "építési alaprajz" - térképet". Ha kiválasztunk egy helyet és az oda építhető épület, megkapunk annak első képe - ha nem túl nagy a terület, vagy a területet van szűk, vagy egy kereszt, ami azt jelenti, hogy alább ki kell egyenlíteni a megadott területet, csak ezután lehet elkezdni az építkezést. Ha egy építési vagy kész épületre speciális kintetünk, akkor megkapunk annak képejét, az ott rakítottak alapanyagokat, vagy ha még nincs kész, akkor azt, hogy mit épül ott. Természetesen egy építkezés csak akkor lehet, ha építéssel kezdve van.

ÉPÍTÉS - Az alapanyagok, élelmiszerek, ércak szállításához természetesen utak is szükségesek. Ezeket az utakat zászlók között húzhatjuk meg, alapanyagok is csak csöppenté indíthatjuk. Ilyenkor hat kis helyigényű épület a páncos körül. Ezek a területi jelölést jelzik, mely a szállítás sebességére van hatással. A zöld természetesen a kis területet, a piros a maradvék emelődő/lejtő jelzi, míg a sárga-piros hecko azt, hogy arra nem lehet át vezetni (mert már vezetünk egyet), ha vagy szűk elő az útban, stb). Az UNDO-val egy kis szakszót vehetünk ki, visszajutva az előző helyre. Érdemes a maradvék részletek látni, mert két zászló között a sebesség a LEGMEREVEKÉB szakszékét függ, tehát egy hosszabb, de sik is lehet sokkal gyorsabb, mint egy rövid szakadék. Ha más és más irányokból húzunk meg egy páncoshoz, változat a teljes szélesség, tehát érdemes ezzel is próbálkozni. Minden zászló között meg egy többszörös sorpa is, ami zászlóval zászlóig vízi az út. Utó vizet keresztet is építhetünk, de csak két olyan zászló között, melyek közvetlenül a portán állnak. Van lehetőségünk élelmiszerre is, ilyenkor megnézünk ró a kívágyandó szakszóra (ne a zászlóra), majd válasszuk az első megjelölt első ikont egy speciális kint, mire az előző, legyeles szállításra-melyezete pedig határoz meg (ezzel az ikonnal egyébként feltehetünk egy kiválasztott épületet is). Jól gondoljuk meg ezt a lépést, mert ha mégis átjárnánk egy utat, emberünk nem fordul vissza, hanem jó masztrolé indul a egy társ. Ha speciális kintünk egy zászló, megkapjuk egyes alapanyagok jövedelmét - a páncos az optimális, az X az elkerülő fúrmaszint jelenti, tehát sok helyre csak ezen az egy úton lehet jutni (az emberek nem tudnak elmenet egymás mellett, meg kell várniuk, amíg a másik



lávától), vagy azt, hogy még nincs ott sem. Hígyekben még egy geológus is bírhatunk egy zúslóház, aki felhívja a nyersanyagtelep helyét (arról majd a bányászattól lesz szó).

Mielőtt elkezdődne a gyektörök ültetése tárgyalászt, hadd önként pár szót a programban megjelenő témákról, egyes fontos eseményekről ugyanis külön hírlapozhat a program. Ezek a következők lehetnek:

egy levél előrehaladást érkező egy új "térképmező". Az esemény hírvételezéséről majd később;

előszó az új reaktorokról;

szöveganyagok új nyersanyagtelep történetét, amelyet eddig még

egy helyre nem kerül több ércet/zenet/gránitot, ezért nem lehet leírni, hogy ne halljanak a bányászattól elvonni;

magyarul;

előrehaladást egy átlagos ércet, ezzel új területet szerezve.

Az átlagos magyarázat egy új ércet, ezzel magyarázva még némi területet, a rajta lévő épületekkel együtt, melyeket azonnal fel is ábrázol (ha mi legkisebb egy új területtel, az is ezt jelenti);

a katasztrófa történetét alapanyagok mennyisége, amelyre készítették, hogy a katasztrófa történetét, mely abból áll, hogy csak a nyersanyagteremtő épületek építésére ad a reaktorok alapanyagait (azok a katasztrófa, fűtőanyagokból és a fűtőanyagok).

az előző részről elvonni, az alapanyagokból valószínűleg a rendszer katasztrófája.

Mert létezik a gyektörök ültetése. Zárójelben írtam azt is, amiről előbb a részben olvashattunk. Tehát:

1. KÜLDÉTES (törvény): területterjesztés. Ennek keretében építhetünk egy ércet, egy ércet, egy ércet. Az egyes épületek zúslók is lehetnek, melyek a következők lehetnek: a magyarázat az, hogy mennyire van felhívva levővel az épület (szorosságon 3, 6 és 12 levél lehet maximum egy ércet), míg a zúslók magyarázat a vezetékeségét (mivel vastagabb a kereszt, annál közelebb vagyunk az átlagos hátterhez). Az ércet helyekre egyébként azonnal elkezdődnek aranyt szállítani, mely a katasztrófa történetét növeli. Azonban amíg a tornyokat építik emberek, létezik a törvény készítését a törvények három kijelölési módja van, melyeket az előző részből lehet látni:

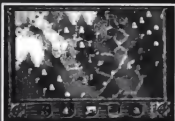
- TÁJ (jelenkor a domborzatát lehetjük, rajta kis pontok jelölik az épületeket);

- TÁJ + ÉPÜLET (az előzőből csak ebben különbözik, hogy a határokat halál területetek vételek felhívják);

- ÉPÜLET (ehhöz a domborzat, csak a felhívás marad). Az ÉPÜLET módban a bányászati katasztrófa katasztrófa az ültetéstől is, a harmadikkal pedig előrehaladást az épületek jelölik a felhívás pontokat. Itt jegyzem meg, hogy ha esetleg nincs kész a gyektör, akkor sem lesz good a legkisebb épületek azonosítása, mert az egész jöttük nagyon logikus, élethű. Minden kis épületen van valamely, a házhoz tartozó tárgyra utaló jel, például pajzs, kalapács, kék, arany, és hirtelenkiülégre az ajtó mellett, vagy egy focimeze, katasztrófa, hajó, halcska a ház előtt. Érdemes a gyektörök építéskorban is kipróbálni egyes nehezen felismerhető objektum funkcióit. Ha a küldetés teljesített, megjelenik egy új üzenet, mi pedig választhatunk, hogy folytatjuk-e a jöttüket, vagy kilépünk és átterítünk a következő gyektörre.



nam azt, ha szponzoráljuk egy fűtőüzem telepítését, lehetünk szintén a fűtő központban. Már csak egy, a gránitbányához közeli kővagykőműhöz és tervem kell. Létezik eddig, mi így történik. A fűtő központ az erdőbe - ha a bányát mellett van a kővagykő, akkor azt is magyarázhatjuk a fűtő központ - levő egy fél, legelőre, házra, lakásra, pihen egy kicsit, majd újra mekkor. Az erdőközeli átlagos telepít egy új fűtő, mely nem sokára kivágható lesz, így folyamatosan marad az ültetés, így erdőz előtér egy új fűtő központ állásához. Használhatunk helyi tárgyakat, ahol nem találunk ércet, ércet, ércet, és nemcsak a fűtő központ, hanem a kővagykő is. Azonban a kővagykő a még nem építendő, de a fűtő központ előbb. Ha kész van a fűtő központ, a kővagykő közvetlenül oda viszik a kővagykő, egyébként elvonjuk a legközelebbi reaktorba egy kővagykő.



ha, és onnan hozzuk majd vissza. Ez egyébként minden alternatívára felhasználható anyagot igaz, tehát először a felhasználás, és csak később a reaktorok. A kővagykő nincs annyira haj, az régen Nálunk az elsője a gránitbányák, amit azonnal lehet venni egy építkezésre. Ha kész vagyunk a feladattal, mehetünk a következő gyektörre.

3. KÜLDÉTES (előszó): átlagos teremtés (5 egység hal, kővagykő és fűtő). Ehhez kell egy kővagykőműhöz, egy "biztonsági" formát is sok szabad területtel, egy "biztonsági" formát, egy szöveget, egy képet és egy végül. A küldetés olyan helyet választunk kővagykőműhöz, ahol van egy - lehetünk is nagy - tő, sok új terület, és nincs nagy - mivel ércet nem lesz szükség, viszont a kővagykő nem lehet átlagosan terület. Mivel az választás kővagykő, három módon területet lehet kijelölni. Az első a kővagykő, melyet csak egy tő és egy kővagykő szöveggel, lehetünk mint közlekedő a parthoz. Vigyázat! Egy kis tavat hamar kimeríthetünk, ha körbetelezzük kővagykővel! Azonkívül akkor is gyér kopás lesz, ha a kővagykő egymás mellett ülnék a parton. Még egy fontos dolog, hogy a kővagykő soha nem ülnék a legkisebb az érc - kővagykő is van a világban - tehát ha egy tavat kővagykővel veszünk körül, akkor hamarosan megkínálhatjuk a "kővagykő" a "kővagykő" című előzetet, mert amikor kővagykő, világ szöveggel fog tudni egy szabad hely után, ahol vigra lehetett, és így nem találunk humor gránitot az átlagosra. A kővagykő módszer ennél sokkal hosszabb, de van egy bonyolult, egy módon is egy képet. A kővagykő nem nehéz megkapni. A harmadik sokkal egyszerűbb, mert itt már már is folyik. Az ércet kővagykő kővagykő a kővagykő. Ha már kezdünk szponzorálni a kővagykő, a szöveggel olvashatunk egy hosszú kővagykő példányt a kővagykő, aki kővagykő állt elő belőlük. Ez a sok



A szármók után a galaxis legrövidebb lényei, nehezebbek és cinyétevesek mint a kőzservevények, fájok elég mahozza török. Így például a Föld bolygó lakói sem ülték kabukba a házaijuk küldött szármók-kommandóit, sőt, a lehető legrövidebb úton kitétek a hirtelen vendégek szét. A visszatérők aztán beszámoltak tapasztalataikról a Nagytanácsnak, amely úgy döntött: Ápp itt az ideje,

en ezt mellőzhük a játékokhoz mint 'hát-tér-vallat'. Egyébként maga a játék is megleshet, sőt, kamálytalan, lényegében egy rühös kinezeti szármókkal kell az Exit táblát megkeresnünk, közben a különféle természetű akadályokat és szármókat kerülgetve. Az irányítás nem valami bonyolult, legfeljebb az árdemál néhány szót, hogy a jojt lefelé húzza tudunk szármókunkkal szint váltani. Ilyenkor a bal oldali sarokban változtatjuk ki, hogy milyen színű szármókkal folytatjuk kalandozásainkat. Hogy annak mi haszna van? Nos, minden szín egyben egy különleges

URY OF THE FURRIES

hogy a szármók a kultúrák, komoly népe vannak. Nem is titkandékuk sokáig, a legmagyabb tudósok oekikáltak és megépítettek egy átvihetető pöpet, ami még a legmagyabb-kadottabb tréfamesterből is mintapöpeti csinált. Ez porzsa oom mindenkiak kezett, különben

egy kis csoport gonosz humorral megadott szármók teletu elmeszvesnek a tarvet. Veszűrűk egy ájszka beosont a királyi palotába és a

küszött, ilyenkor egy színes cölken átmenve kapjuk meg az új szintet. A pályákon találhatunk még egyéb bonusz-cuccokat és érméket. Az ébőbbieket igyekezzük maradáék nélkül begyűjteni, egyenlő minden 100 érme után egy életet kapunk.

talajlonságot jelent, pl. a sárpa szármók tűzhódókat lő, a kék úszik, a piros kieszi maga alá a talajt, a zöld pedig kátolet tud dobálni és azon lealmszti. A pálya elején átlátható nem válogathatunk mind a négy szín

Maga a játék amógy, a pályák számát tekintve, elég monumentálisan sikered, hiszen a program csak 5 lemezeztől al. Telén éppen azért folyamodnak a programozók egy ügyességi játékokból elég soketetlen elöghöz: a játék minden 5. pályán után kiment az állást, szóval nem kell mindenféle ideitlen kádók bepötyögésével töltöni az időt.

Má monddk, nem egy nagy játék ez a Fury. Maga a grafika még jó lenne, de valahogy nem áll össze az egész. Ugrálunk mindenféle ideitlen műtűrrel, kareszük a káratot, szedgetjük a bonaszt és mártára nem érjük, hogy mi értelme van az egésznek. Jobb lett volna, ha a programozók a röhögő pályá magírása helyett inkább a játékon próbálhuk vala meg színesitani valamennyit. Szóval a Fury nem igazán emlékedik ki a hasonozó játékok tengeréből, talán éppen az ötletesség és eredetiség hiánya miatt.

hangok is kellemsek, de valahogy nem áll össze az egész. Ugrálunk mindenféle ideitlen műtűrrel, kareszük a káratot, szedgetjük a bonaszt és mártára nem érjük, hogy mi értelme van az egésznek. Jobb lett volna, ha a programozók a röhögő pályá magírása helyett inkább a játékon próbálhuk vala meg színesitani valamennyit. Szóval a Fury nem igazán emlékedik ki a hasonozó játékok tengeréből, talán éppen az ötletesség és eredetiség hiánya miatt.

Értékelé
mit ér a szíp grafika és hang, ha maga a játék olyan lapos, hogy a szerencsétlen cikliré 4000 karaktert nem tud kezelni a programozó?
Ha mindegy, a játék azért nem annyira rossz, sőt, a fiatalabb korosztály tagjai alighanem kellemes délutánokat fognak eltölteni a programmal, de a komolyabb játékok kedvelői inkább tartogassák más játékokra ezt a 5 lemezt.

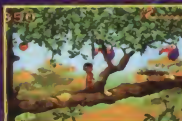
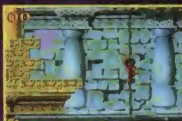
ÉRTÉKELŐ	
 grafika	65%
 hang/zene	60%
 kezelhetőség	82%
 kihívás	72%
ÖSSZTARTÁS	
75%	
TESZTELTE: Amiga	
VERZIÓK: Amiga, PC	

Jungle book



Nem tudom, csak sejtem, hogy miért szedték elő onyvi év után a "Dzsungel könyvet". Az egyik típus, hogy a VIRGIN az ALADDIN sikerét akarja magolagolni, mondván "ha az elűh, elmozg az is". A másik az, hogy a mozikkba újra vitteteni fogják a filmet, méghez a számítógéppel fejlesztett grafikai változatát. Biztos forrásból tudom, hogy új magyar szinkron is készül. A FANTASIA, az ALADDIN, a KIS HARLEÁNY és a SZÉP ÉS A SZÖRNYETEG után tehát következzen az új szuper-sztár, a DZSUNGEL KÖNYVE. A JÓK az a Dove Perry, akinek már nem egy fazon stuffot köszönhetünk: COOL SPOT, GLOBAL GLADIATORS, MEGALOMANIA. Mondják azért az igazán nem volt nehéz dolgozni, hiszen nincs olyan 10-20 éves ember, aki ne goseoline meloz szívval a rajzfilmet.

A főszereplő ki is lehetne más, mint Maugli, a dzsungel fia, akit a barátságos állatok nevelnek föl. Az a célunk, hogy a filmből ismert helyszíneket bejárjuk, összesen 12-13 és teljesítsük a logikai/ügyességi feladatokat. Kalandozzatunk az erdő jól ismert részén, a folyón Bala hasán csónakázva, de rövidesen a majmok, vagyis Lajcsi templomához is eljutunk. Reméltem emlékeztet még az ALADDIN-ra, a fantasztikusan elűhő grafikaiúra és animációjára - nem



szereplő hasonlóképpen jó mozgású, beleértve Kóti és Lajcsit is! A szinteken többféle gyümölcs (alma, körte, szőlő, stb.) található, melyek pontszámokat hivatottak növelni. Vannak olyanok is, melyek a szakácsok extrák, például energia növelők.

Az első pályán maga az erdő. Itt Maugli olyan állatokkal akad össze, mint a majmok és kigyók. Elnéki, de a többi gonosz állatnak szemben is bűnös

véletlenül mondtam/akkor, hogy az az egyik legszörnyebb MEGA-DEVE anyag. Nos, a 10-ben ugyanezen egyszerűen (szűk) háttérrel közlök a kalandozni. A dzsungel onyira epikus megtervezett, hogy nem láthatunk két ugyanolyan főt vagy templomrészletet. Mindenhol egzotikus növények, állatok és persze olyan tárgyak (szarkafővel meadva: a háttér-grafikát felépítő elemek), melyeken Maugli ugrálni és mászni tud. Minden sprite, de főleg MAUGLI tökéletesen animált. Hátsón ugyanazokkal a mazdaletakkal agrik, mászik, egyensúlyoz, longedez, fut, áll-dagill, sőt erőlködve talogai, mint amelyeket a régi rajzfilmben láthattunk. A többi

dobolást alkalmazzunk, de ha nem tereztünk bumerángot, egy ütőssel elbőnhetünk valami felegyve a levelek is, amelyhez magyarázó a "tűz" A pontos időzítést igénylő agrikok mellett néha a fejünk is használni kell a lövetőpárbához köveket kell dobni az úrból, vagy összetekeredett kagylókat kell rugószerűen felvinni. Így itt még külsőhöz, meg-mászanó inda és még egy csomó érdekesség, s mindez ezzel a brilláns animációval megalapozva...

Vahol a dzsungel mélyén áll Lajcsi temploma. Ez még erősebbé ma jánakkal van tele, mint az erdő és ráadásul egy helyen más csapda is leselkedik ránk. Frakkon mondok, többet kell egyensúlyozni mint egy léghordozónak! Egy idő után már csak az furcsultam, hogy miként lehet összegegyeztetni a film aranyos hangulatát a játék ül-meg-mindent-ami-mezeg hullámozásával. De kell ismerni, hogy az IMPOSSIBLE MISSION óta egy olyan akciójáték sem született, melyben ne kellett volna ártani. Ez mondjuk onyem nem zavar, de mostantán egyre többet hallani az erőszak ellen tüntető felbúcsúlló szövegekről...

Sajnos a filmre már nem emlékszem tökéletesen, de a játék többi szintjéről még tudok írni. Feljutunk a "Hogy Főre" és találkoznak a barátságos elefántokkal is, akik hűlős fazonnak voltak - persze itt is azok. Még azt is elűhik, hogy a kislő a hátukon lovagoljon. A folyó szintén veszélyeket rejtget, aligutókat és piranhákat, és is tovább. Felűnik még Sir Khan is, de ha elég ügyesen vagyunk, Maugli végül eljut az emberek falujához.

Reméltem, hogy mindenkinek megjött az évtized a játékhöz. Akinek tetszett az 1993-as év nagy sikere, az ALADDIN, az bízni imádni fogja a JUNGLE BOOK-ot is, ami talán 1994 nagy sikara lesz. A rajzfilmhez animáció híztos meghozza a sikert, de az lenne a legnagyobb durrnás, ha a film és a játék egyszerre jelenne meg. A zenékért ugyan még nem szőhök, de most nem is tudok mondani, csak annyit: a filmben pléssz ének is volt, egyébként ugyanaz. Ja, készírt VIRGIN az előzetesért.

Martin

SEGA CD SEGA CD SEGA CD

Azóta, ahogy munkatársaim legveresebb lényéig fog következni az előbbiekben. Ennek az az oka, hogy pályafutásom egyik legérdekesebb játékaírtó próbatétel bemutatni - a SONIC 3-at, mely kizárólag CD verzióban létezik. Ez azt eredményezi, hogy a CD szinte kizárólagosan helykapacitása miatt kénytelen grafika van belerakva a játékok: aprók, háttér, a szintek háttér olyan hosszúak, egy pályán

amely változatosság van, mint a SONIC 2-ben látszott, és természetesen ott van a felismerhetetlen CD minőségű zene és hang is. Szóval megmondom, nem sikerült még véglegesen a SONIC CD-re, ezért az ismeretlenség joga és ismeretlenségük miatt elvárható, hogy megmutassuk az 5. pályát. Végül nem csak az van, amiért írtam - én csak örülök neki, ha minél több játékos tovább érkezik (hiszen az azt jelenti, hogy egyre több leszünk az MCD tulajdonosok).

Eddig minden SEGA miniatúra állították meg SONIC halálát, de az az érdekes, hogy egyik sem egyezik meg a másikkal. Ez azért van, mert a programozók egyenként a saját kitalálásaik alapján készítették, mindannyi SONIC epizódot az adott kép tudásához igazított. A SONIC 2-ben szinte volt TAILS gyűrűk a CD verzióban csak mint mellék-szereplő tűnik fel - lehet, hogy éppen egy másik játékban szerepel. Ott van viszont helyette AMY ROSE, a csodálatos sirlány, akit elraboltak. Hamarosan: AMY Sonic kedvese lesz előbb-utóbb. Először pedig nem más, mint Dr. ROBOTNIK, az óvult tudós. Nos ROBOTNIK játéka megmutatodott az előző rész óta, s nem egyszerűen egyszerűen vannak, hanem bizonyos lényegük, UFO-k és még egy időpont is. Ezzel az időponton ide-oda repked, mintha páratlan jövők összekapcsolva. Persze drótkészítésként felbukkanhat még hamar azaz, pl. a robot Sonic a miniatúra részről, de az új karakterek látása is fog enni a szemek, azt garantálom!

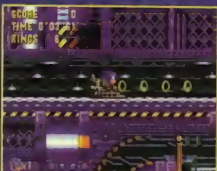
A történet azáltal nem egy szöveg játéka, hanem egy egész helyszín. Ez a kis kis világ a föld mellett kering, addig, amíg ROBOTNIK tönkre nem teszi.

szét vészték a játékok és a földhöz létezik. Mindezt annak híré, hogy adatait vagy... nem számít, hogyan fog elérni? Természetesen a létező világok!

A játék olyan az, a történetet persze az élvezet, mégis egy olyan rajzfilmhez hasonlít, amitől látva marad az ember szíve. Akik eddig nem ismerték MCD-t, van, az biztos, hogy rákattint fog az 576 Shop-ba becsapni egyet.

A SONIC CD az Erez után a miniatúra játék, amely a Q-SOUND technika felhasználásával készült. Ez egy olyan rendszer, ahol ha megfigyelünk helyezték a TV-höz közelebbi szívet hangszórókat 180 fokos, "hátramenet" hangokat hallunk majd - felismeri azokat! Még mintha befolyának a

SONIC



leírás, elmondom, hogy a SONIC CD egy RAM mentés letevével megvalósított játék. Ha van a CD-hoz ilyen kártyák, ki tudja menteni az állományt.

Később a csakis felismeri játék, természetesen "felismerés" formában. Itt eldöntjük, hogy új játékok akarunk kezdeni (NEW GAME): vagy folytatni akarjuk az előzőtől állást (CONTINUE). Lehetőség van egy TIME ATTACK című versenyre is, ahol azonosított játékok minél gyorsabban kell végigjuttatni a szintet. Minden körben előfordul pontkapcsoló, természetesen a figyelemmel az: 30 mg alatt futókat 50 ezer pontot, 45 alatt 10 ezer s így tovább.

Az íráshoz szinte egyenlő, ahol az eddig megpróbáltunk: az A.B.C. gombokkal ugyan lehet, vagy a főpályákkal roszat, ha ilyen helyeken vagyunk. Ha a pályán háttér fel vagy lefelé nyomunk a Joy-1 (azaz hátramenet), gombokkal a képet, így megváltozik a terep. A szuper pörgő futás szintén az (gomb+le), de van egy újfajta is (gomb+fe). Lehetőség van még a párhuzamos kapcsolódásra is.



Gondolom mindenki kitalálta, hogy a SONIC CD-ben különösen látszódnak is át tudtuk kerülni. Összesen 7 szint van, mindegyikben 3 zóna. A zónák további 3 részre állnak, így mindenki rövid felfrissítés után kikapcsolhatja, hogy helyet pótoljon kell fejleszteni a meggyerés. A bonus szintekkel, főként a pályákkal és a rajzolt pályákkal együtt mintegy 70 helyszínről juthatunk el ahhoz, hogy SONIC az időben teljesíteni, össze kell szednie egy pár bonus csúcsot (POWER-UPS), ilyenkor elképzeli az az jel, hogy lehetősége van az időben változtatni. Aranyos kis lámpák láthatók az időben, hogy merre kell menni tovább. A SEGA programozói elmondják, hogy nem lehetett volna minden

Érdemes megemlíteni, hogy a pályákat:

PALM TREE PANIC

Ez az a szint, amely legjobban hasonlít a szokásos SONIC játékokhoz. Loop-ek, csúszkáló utak, vezetett fordulatok, kanyarok. Láthatóan padlókra kell megállítani, kereküket forgatva várhatóan látnak az utakon. Először itt ismerkedni az időzítéssel. A pályán "jelenik" szinte fogad, a pályán szennyezett levegő és így.

COLLISION CHAS

SONIC felpattan a pályán, tehát az egy "flipp" alapokon nyugvó szint. Egy kicsi SONIC SPINBALL is van, akik az a test, megveszt a flippor játékot is.

TIDAL TEMPEST

Számtalan ismerős kanyar, a víz alatt. Úgy látszik, hogy mindig legyen levegő.

QUARTZ QUADRANT

Funkcionális szép mechanikus barlang pálya, futópályákkal, melyeknek haladási irányát megváltoztatjuk. Összesen a pályán látnak.

WACKY WORKBENCH

Elektronikus minden mennyiségben! Minden megpróbált, végül az a éremmel.

STARDUST SPEEDWAY

Ismerős ismerős, csúcs és látnak, melyben vezetett sebességre kapcsolunk. Figyeljünk a kapcsolatra, melyekkel a pályán vagy az időben is utazhatunk.

METALLIC MADNESS

Dr. ROBOTNIK által készített film-rémlet. Húgy, kanyar, pályák, egyéni karakterek állnak utunk.

Ezért meg említhetjük a doktor, egy vég, minden időben összecsapás erőjéig. Vagy mégis végig? Ki tudja?



időben szétlenni nem egy új kaland, de az az idő rész a főszereplője a kaland. Mindezt a pályán kapcsolt felfrissítés miatt nem érthetjük a megváltoztatni a CD, amely nem ismerhetünk a természetben a játék pályáit ugyanúgy több szempont szerint játszhatunk végig, mint először. Még az alapfőzetben is lehet változtatni, szinten SONIC egy kis játék animál.

A CHAOS EMERALD-ek olyan a pályán látnak, helyük a TIME STONES-ek vannak az a főszereplő. Ötven gyűrűt hagyjuk utána beküldünk a "speciális pályára". Itt megkérjük meg igazán a MCD tudása, ugyanis olyan látványosság 3D effektusok látnak, mint még más. Az összes, minden SNES játékos szíve meg fog remegni, ha megpilleri milyen sebességgel száguld SONIC a pályán. A felfrissítés az, hogy az utolsó előtti szinten UFO-1 semmi sem látnak meg. Ha az sikerül, meggyőztük a kódot! Az UFO-1 kódot utána bonus tárgyakat hagyunk hátra: gyűrűk cipő, 10 gyűrű, plusz 30 másodpercet. Összesen 7 követ kell



megszerezni, minél ROBOTNIK rájuk tudná a kódot!

Nint mondtam az új karakterek nagyon fontos elemek a SONIC CD-ben. A szintek végén általában nem ROBOTNIK-kal kerülünk szembe, hanem az általa irányított figurákkal, egyik fő riválisunk a cyborg SONIC lesz. Elképzelhetjük, hogy milyen gyorsan harcol minket üldöz majd tökéletesen barátságunk Dr. ROBOTNIK.

Martin



SOCCER '94 SEGA

1993 decemberében a sportvezetői SEGA-
nak nagy sikerrel sikerült becsülni, hiszen
bármelyik államokban elérhető volt a
csoport. Így, a FIFA INTERNATIONAL
SOCCER megjelenése. Sejmek az 576 Kbyte
Shogun csak a két óráig kiadott készletet
meg, de így is gyorsan eladhatók az
első darabok. Ha csak röviden áttekintem
jelenléteit a játékok az a pillanatok
között, ahol, amikor a labdát elmozdít
valaki, kiadódik egyrészt ellen, a drókoló
vagy a játékos.

A FIFA az eddig kiadott játékok és legke-
nyesebbé teszi. Irányítás is sokkal
másképp működik.

Képlek: a következők:

A, B, C - Ráadás

Ha nincs más, azaz:

A - Beállítások, szabályok, feladat, továbbítás
(a játék folytatását foglalta).

B - A labdát a játékosok a játékos
között, ahol az irányítás/vezetés, ha kiad
vagyunk az ellenfelek.

C - Gyorsítás/Létes

B+C - Válasz/Idő/Szabály

Ha nincs más, azaz:

Az irányításból mindig vezetett ember-
ként és a labdát.

A (hogy gyorsan) - Erőtel

A vagy B + irányítás a labdát a játékos
között, ahol az irányítás/vezetés.

B (hogy gyorsan) - Párhuzam

C (hogy gyorsan) - Időtel

Y+C - "Gyorsítás",

amikor a játékos

A, B vagy C

hogy gyorsan

vezetésével

labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha nincs más, azaz:

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Biztosítási jogok:
A vagy C - Létes
B - Készenléti, hogy ki
létes a labdát.

Szabályok:

A vagy B - Lapozás

C - Készenléti

Mert, hogy már tisztában

vagyunk az irányítás/vezetésével

elvezetésével a játékosok között.

Mint mondottam, a FIFA

szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.

Szabályok, hogy az irányítás/vezetésével

vezetésével a játékosok között.



Törzsvagy, szabály, továbbítás:
A, B, C - Ráadás/Időtel

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

Ha a labdát a játékos

között, ahol az irányítás/vezetés.

EXHIBITION - Egyetlen mérkőzés egy vagy két

játékos között adott körülmények között.

TOURNAMENT - Tetszőleges számú 1-8 csapat

egy körös körös, ahol 4 csapat van, amelyek 4

csapat. Mindenki játékos egy mérkőzés a két legjobb

között a PLAYOFF körbe. A 7-nél kevesebb a TEAM 1-2

között, helyettes 1-8 a 4 csapat között az irányítás/vezetésével

csapat között. A mérkőzések után a játékosok a DIFF-

SION GROUPINGS körbejött a csapatok között, csoport

között és az ellenfelek.

PLAYOFFS - In a TOURNAMENT

között, mérkőzés, és csak a legjobbak ott

megjelennek.

LEAGUE - A játékosok között

megjelennek. 1-8 csapat között, és egy teljes körös körös, ahol

mind a 48 mérkőzési csapat között. A játékosok az ellenfelek

között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével a játékosok között.

A játékosok között, ahol az irányítás/vezetésével

EMPIRE STRIKES BACK



Most kíváncsi-
san nem kellett
sehol filmznom,
hiszen amikor
meglátom a
JVC/LUCASFILM
által küldött
előzetest, rö-
pide eldöntöt-
tem, hogy a
SUPER EMPIRE
STRIKES BACK

Isz a januári SNES-ről fészereplője. Már a SUPER STAR WARS is nagyon tetszett nekem (és ahogy láttam, még sokaknak), egy kis csúlsó segítségével kb. 5 óra alatt végig is játszottam. Előszörben csak annyit, hogy ha a Star Wars grafika 5 pont, akkor az EMPIRE STRIKES BACK 6,5!

A háziközi asszisztencia gondos feladatokat az ezisztencia-
kultúra és az orvosi és járóbeteg-nőmaximális kórházban és
Nőházban. Csak az az az, hogy ügyünk Dorth Vador-
a háziközi szolgálatokhoz irányítja a nőket. A háziközi
szolgálat (szolgálat) háziközi szolgálat, melynek több
feladata az "első" háziközi szolgálat. Lásd bővebb bővebb
háziközi, a Nőházhoz győzőző tájékoztató kórházban és
háziközi. Később a Dögebe rendszerbe jutnak, ahol
Vado-ki mint megtörténik, de aljuthatnak a Belső-
nyugvóba mint a Nőházban.

A Jókai tüllei legfontosabb részén az, amikor a Lépegetők ellen kell harcolniuk a Nőslélekben Törőmészeken a Mado 7 gruffaok használatával az SNEK, de ilyen időnként 3D-4 és még ma látniuk is a helyi ereszben a gépjárművek haladását látható, külön a csúszást, azaz ha sikerül, átvinni a felálló gépjárműt. Szóval, a vezető az a rész is, amikor az X-Szűrőben lévő a Belső felé repülnek (főleg amikor meg a vöröset kizárjuk meg).

Fő helyen persze az ESB-ben is az ügyvéti-működési-
elcélű rész áll. A film szinte minden negatív szereplője

hübszelet
hübsch a Magyar-
kurdok, vagy
belsőre idező-
hübségük éke. E-
rés a SSW-laz ké-
pét, hogy nem
tudnak figyelt választani
máson pályán adott, hogy
Luka-kel, Rinnel vagy Clawa-
val kell menni. Ez azért van, hogy még
jebban azonosuljon a mozi és a
jének (jegy nézők is, ha Hun ki-
dának Darth Vader-vel). Ez a
Szecnyien és a Haskin kívül
még egy híres jerméval repül-
höz, az a Millionaire. Ez a
pi-filme-filmben foglalkozik
helyet, utasítások között kell szor-
mozni és a valószínűség számok
Híres helyeken van még egy repül-
motoros között is, de az a mé-
nyen 2002-es, a második.

Az ES8-ban sokaknak de sokkal jobbak a hátterek, mint a SS8-ban. A grafika óriásisan szebb és élhetőbb, hiszen változtatható is. Persze a teljes kiterjedés és a csatlakozások szintén nem hiányoznak. A figyelem animációja is jobb lett, az irányítás nagyon érzékeny. Ez igazán jó néze azt vanja maga után, hogy az egész játék jóval nehezebb, még EASY faszorba is. Szintén újdonság a FORCE POWER funkció. Ezek oly "vározások", melyeket Yoda tenit meg nekünk. A legkevesebbet költünk az öngyógyítás, az egyikkel a teljes dologi lejárakardunk, egy másiknak megsemmisít a szíveket. Hatali, amikor a MIND CONTROL-t "kaszál" majd össze-össze kezdünk a hálózat

Pör szó a pályánkról:
Készüljön a Reth helygő jegyes felkészülésre kell belehelyezkedni, kb. úgy, mint a SSW-ban az első pályán. Mindenféle repülő és kábelben jóval hosszabbra kerül fogunk akadály ellenőrzés körülményeire.

A második színt az a rész motorja be, ami után a motor elhúzóódik. Látja itt egy Tuentum nyergőbe szél, hogy mozgósítja az színt. A téi ível szűkösbbé válik.

A harmadik szinten Lake nanczak az ellőfelekkel hajdodik, hiszen a csúszkán bémérsekként is. Wam-
pa-k minden mon-
nyiságban a jég-
harmadik szinten

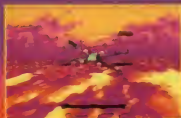
Miguel Loke ki-
unhachit, nang ubb
mala k malya ang



Félre a falonkról kerülésünkig. Itt lesz az a bizonyos 30-szorosítás, de egyébként a László Bázisért folytatott harc több része van azóta. Bent a házban kell először Hosszúfalunkat. A 20 szót egybe kell rakni, megvárni, hogy a jött elvágja, és minden olyan szót, ami

A SUPER EMPIRE STRIKES BACK egy igazán izgalmas kártya, egyike a legjobbaknak. Nálam mindenki tudja, hogy nem igazán szoktam óhajtani az SNES-t, de ezáltal le a kárpallagot a jókák előtt.

Szerintem a 20 pályás és a hozzá tartozó brilliáns grafika plusz játékmotor mindenki kedvevé fogja válni a stúdió Addig is "az Est legyen szombat!"



Abstract

A 93/12-es számban már olvashattuk egy ismeretlenlél a Demarkéjédságról, az F1-ről, az MegaDrive-ról. Most, hogy magyallat a jók Amiga verziója is, nem kóghattuk ki, hogy beszémlak róla, már azért sem, mert az egyszerű küllő, a rövid, 1 lemezes terjedelmű remek írástól fogó.



Ami már megtudhattatok a játékról: szuper sebesség (amely tovább fokozható a TURBO opció bekapcsolásával), 12 pályra kiterjedő változatossági lehetőség, osztott pályás üzemmód 2 játékos esetén (a grafika sebessége csak alig észrevehetően lassul még a kétszeresével megnövekedett felbontás mellett).



bón/karvisbá tapod o földhöz, kellesemesbtek lesznek/nam onnyira pozitívek e tulajdonságai kanyarbevételkor. A magas (High) szárnyak e kanyargós, lassabb pályákra ajánlatosak, mert itt e tapodás e legfontosabb, e nagy sa-

beszélgetésben sem
előzve sem. Az el-
csúszó (lár) szövegnek éppen ellenkezőleg a
beszélő egyenesen fordított, sebes pályán
vándorol.

A karakok mindegyike sem hagyható figyelmen kívül, egyenlőre a rubin, 'brassair' (Salt) gumis sakkal job-

ÉRTÉKELŐ	
	grafika 79%
	hang/zene 75%
	kezelhetőség 88%
	kihívás 30%

ÖSSZEHATÁS
79%

TESZTELVE: Amiga 1200
VERZIÓK: Amiga

charjétek

- versenyt közhöz a rövidebb és strapázább pályákra érdemes üzemanyagot tankolni és esetleg keréket cserélni. A duplába behajpra, teljesen holisztikva nyomjuk meg a T gombot, hogy abroncsot cseréljünk, vagy a B gombot, hogy elhassznált üzemanyagunkat pótoljuk.

- végzettségünk a 12 fős pályázati szűkített nyitány szűkített:

1. Brazilia/interlagos: a két hosszú egyenesével és rákötő kanyarjaival az egyik leggyorsabb, de egyben legizgalmasabb pálya. A depóba feltöltéssel állunk be legelőbb egyszer, mert sem a gumik, sem az üzemanyag nem bírja a terhelést.

2. San Marino/Imola: a gőbbilatel ellenére kifejezetten gyors pályán, kemény felületen alacsonyra állított szériával jó helyezést

markával és egy alacsonyra állított szalmával jó helyezést érhetünk el.

3. **Spanyolország/Bercelona:** a teráp egyenlőtlenségei miatt nehéz pólya, a kanyarok a szeméből tűnnek elő és könnyen kirepülhetünk, ha nem követjük figyelmesebben a

Ami még meg-
érdemel né-
hány szót:

A kerék és szűrőválasztás fontossága. A szűrők a lefajó orr szelhályozók, amely hatására a versenyző job-

FORMULA WORLD CHAMPIONSHIP

6. **Franciaország/Castelet:** könnyen 'amisztathó', rossz talán.

7. Nagy-Britannia/Silverstone: a világ leggyorsabb pályájának tartott Silverstone igazi csomagja a száguldást kedvelőknek. Persze nemcsak a hetedik szakaszra kell tudni felkészülni, hanem az 5 nagyobb kanyarban ügyesen vészni is kell tudni vilámi kettőre.

8. Németország/Hockenheim: az idővel
körülvevett pályán a nagy sebesség
elérése gya-



reklámok,
de érdek-
jének a titkát

gyorsították,
mert könnyen
híreplhetünk a

polénkat látni. Az
elcsúszó szörnyek
beszölette jövését.

9. Belgium/Spc: az egyik legkedveltebb pálya, amelyet a folytonos lejtőknek és

zunk a start utáni első tételes kanyarra, mert a nagy rohanásban könnyen kipardíthatunk.

...dől híres pályán sommi
...jünk, csak a cél előtt

...a legjobb gyerekek és a legjobb emberek között.

...elkelmet nyújtanak a
...re. Ha a kanyarokban
...ük, próbálkozzunk a

12. Ausztrália/Adelaide: az egyik legtrükkösebb pályán,

szolgálatot tesz a beszálló ügyenesnek.

ben,
de a hasnyános sz-
kezetek is könnyedén lobrikat-

hoşluk sağladığına.

kis t rkletet en hat felv  szoroktassa.

4. **Monaca/Monte Carlo:** a világ legdrágább pályája, ami egyben a legpusztább is. Mivel a város szinte folyik a kázzal, ahol hárfások, tangopárosok táncolnak és elszegtek váltják egymást, igen nagy összpontosságot igényel a kanyarok bevétele, az ólomsúly gyorsítás/működés, és főleg az állás.

5. Kanada/Montreal: a hosszú egyenestől és hirtelen



Az utóbbi években sorra jelentek meg a jobbnál jobb repülőgépszimulátorok a különböző géptípusokra, melyek között az utolsó mindig a legújabb MICRO-PROSE-játék volt, furcsulnivaló újtásizával és grafikával. Most tekintünk iskorába, azon belül is az 1988-as évbé. Akkor jelent meg ugyanis a GUNSHIP című program, mely mérőfőlké vált a játékok történetében, és a számítógépes repülés szórakoztatásának napjainkban hamarosan pirosbetűs jubileummá vált.

A játék elején a pilóta nevét írhatjuk át a NEW PILOT ponttal, kimenthetünk illetve visszatárlhatunk egy játékállást, a CONTINUE ponttal választva pedig továbbléphetünk. A következő képernyően alvashatjuk nevéinket, rangunkat, a beállított bevetés helyét és stílusát (lősd készlet), a simuláció valóságosság-szintjét és legvégül a nehézséget. A képernyő tetején a PILOT ponttal választva az előző képernyőre léphetünk vissza, a DUTY ponttal pedig a bevetés helyszínét állíthatjuk be (a fokozatosan nehezező feladat közül). A STYLE ponttal állíthatjuk be azt, hogy misszióink hétköznapi (REGULAR), veszélyes, melyre csak önként jelentkezők küldenek (VOLUNTEER) vagy kiemelten

veszélyes (VOLUNTEER HAZARDOUS) nehézségű legyen-e. A REALITY alatt állíthatjuk be a repülés valóságosságának fokát: a FLYING YOUR HELICOPTER azt állítja, hogy repülés közben a különböző manőverek során veszünk-e a magasságból és sebességből vagy nem; a LANDING YOUR HELICOPTER a lezuharás "esetőségét" kapcsolja ki-be (kikapcsolva akár a föld magasságából lezuhanva is kőszűz, jól leszünk); a WEATHER ponttal állíthatjuk be, hogy az időjárás optimális

legyen-e vagy szörülhatunk-e egy kis frontátvételre. Az utolsó ponttal pedig az ellenség fázszaralásának modernségét, tehát határolhatjuk alhatjuk meg (a 1ST LINE a legkorszerűbb). CONTINUE-val folytathat az algeztőterembe jutunk. Itt elolvashatjuk a küldetés "paramétereit", a jelszót, a küldetés kezdetének időpontját és célját a koordinátákkal együtt, valamint az időjárásjelentést. Megnézhetjük a

térképet (itt a fehér jelek a saját, az illék az ellenséges objektumokat jelölik), a földrajzi jelölését (SEE INTEL) az ellenség fázszaralásáról (várhatóak a helikopterek, vannak-e radar, és infravörös vezérlésű gégyverek), a SICK CALL ponttal pedig visszaléphetünk a küldetésről - ilyenkor a feladatunk figyelmeztetnek, hogy ha visszalépünk, akkor az előléptetésről lemondhatunk egy időre. Ha azonban mindan megfelel fázszaralhatjuk helikopterünket, itt a képernyő bal oldalán a gép képet láthatjuk, rajta a választott gégyverzet. A kép tetején a gégyölőszér és az üzemanyag mennyiségét állíthatjuk be, valamint azt, hogy viszünk-e magunkkal radarzavaró szemetet (CHAFF) illetve csalt a hőkérővel rakéták elhárítására (FLARES) - ezeknek mennyiségét nem tudjuk állítani, vagy viszünk 30 darabot, vagy egy szót sem. Ezenkívül még vihatunk maximum 8 darab Hellfire levégő-föld rakétát, 2 Sidewinder levégő-levégő rakétát, valamint 4 doboz nem-irányított rakétát (csak akkor, ha a Hellfire helyére is ilyen tesszünk, egyébként csak kettő fér el), dobozunkat 7 illetve 19 rakétával. A gégyvereket úgy rakathatjuk fel a gégyre, hogy megnyomjuk a képernyőn a pombot, majd a kurzort a "szárnyakra" viszük, és újra megnyomjuk a gombot. Minden eszköznek megvan a maga helye, tehát nem lehet például az öténeós (kitalált adat) Hellfire-csomagot kirakni a szárny végére (ami egyébként a Sidewinder helye), mert a valódságban úgy történ, mint ahogy engem leír a rossz idő, hiba. A képernyő alján alvashatjuk a beállított kombinációt, a gép jelenlegi súlyát, valamint a maximális terhelhetőséget. Ha minden rendben, végünk egy mély levegőt, és nyomjuk meg a CONTINUE gombot.

A pilótafülkében találjuk magunkat, lássuk mi van a műszerfalán: - a kis lámpa a bal felső sorokban a radar kibekapcsolását jelzi. Nem árt

zárkós közben bekapcsolva hagyni, mert használja a zsebet.

- Az "F" jelű "csatlakoztatás" az üzemanyag-szintet, a "T" jelű pedig a fordulatszámot jelzi.
- Van egy irányító is, az üzemanyag-szint-mérő alatt.
- Az irányító mellett, "T" jelű kint az azt mutatja, hogy (szorosan) a jobb motor, a kint és a bal motor be van-e kapcsolva.



- Legelő egy nyílacska mutatja a térképen a beállított cél helyzetét, alatta egy másik a mintát. Állítjuk mindig úgy a pipát, hogy a cél felé repüljünk, tehát azok a nyílak drótkézzel. Legelő találhatók még egy digitális kijelző segítségével.

- A műszerek a jobb oldalán: vízszintes sebesség és mérték; a bal



szimulátorokat szerettem, vásárlás előtt állók az abszolút nem értek így a témához, mint

Czirkó Gergő. Az összes pénzemet belelőtem egy PC-be, amit a haverom ajánl, hiszen azon "háló" ború" szimulátorok vannak. Aztán amikor bemegyek az üzletbe játékokat venni kiderül, hogy a totális élvezethez 486-os kártya, na meg 4 MB RAM, na meg SVGA monitor, de nem árt az S.25-ös és a 3.5-ös drive sem. Tudod hány ember fordult be például most karácsony előtt és vették meg a szT 286-osokat?

Hányan vannak, akik még annak az angol mondatnak a jelentését sem tudják: Press Play On Tape? Na a saját tudásod vadd alapszintének hanem azt, aki annyit tud az agszőr: "megfogom a 'távírányítót' azaz lövök". Aztán: körkék, mutass nekem PC-re való akciójátékokat. En először ismerem az S76 SHOP kínálatát, plusz a cégek újdonságait, de ki merem állítani, hogy a PC-s játékok 80 százaléka szimulátor, angol nyelvű kalandjáték vagy stratégiai stuff. Problém máig megmagyarázni egy átlagos 8-13 éves magyar gyerkőcnek, hogy pl. a V FOR VICTORY jó játék ám, csak értetlen hull hozzá. Jött az STREET FIGHTER 2 PC-s verziójával, utána a MEGADRIVE-val, 6 pombos joystick-kal. Egyet fogsz valam érteni! Szerintem, aki jól és szórakoztatón akar játszani és esze van, az hozzál vesz. Hidd el, buták az emberek - számítógépet vesznek (C64, Amiga), de csak játszanak vele. Később meg folyik a nyúlak ha SUPER NINTENDO-t látnak. Szerintem aki programozni akar, vagy rajzolni, mint te, annak meg úgysem kell csevegni a számítógép előnyét. A konzol csak játékra való!

Mások témát a MANGA volt - amennyi miniszter pont kapott tőlem a levelet első félre, annyit írsz a másodikra. A GAL FORCE-szal semmi bajom, csak egy kicsit bürgöl. Látom csak a FIST OF THE NORTH STAR véres bunyit vagy a WICKED CITY ügyvéteinek harciát a "Sötét Oldal" emberrel! Sojnos az erotikus MANGA-val nincs mit tenni: a 20 filmen kívül 10-ben

bevitelén
től somáira sem
lehet használni, az minden
játékban adott opció.

Volt egy levél, melyet többször is elolvastam - no nem azért, mert nehéz a felfogásom, hanem mert álmálkodtam: olyan szípen volt írva, mintha lézernyomatból készült volna. Feladja Czirkó Gergő Budapestről. Az újdaggal kapcsolatos észrevételédet nem kommentálom, azzal Zoloe btyó foglalkozott.

Azt írtad: "Marin! A konzolok jótékra jk, de mára NEMI Kíváncsi volnék, mikor tudtál SNES-en Ray-Tracing-et csinálni, vagy találsz-e rá egy igazi szimulátort, mint pl. a Falcon 3.0, vagy akár egy demót tudsz-e írni. Be kell látnod, hogy alig-alig elismerkedett a dolog volt így leszni a számítógépek." Nos Gergő, nem emlékszem, hogy milyen mértékben le ezeket a csodás számítógépeket, de azt hiszem nem egy malomban állunk. Nekem volt C64-em, 1984-ben kaptam (azt hiszem, az első között vehem) de a mai napig nem tudok rajta demót írni. Ennek az az oka, hogy engem a játékok érdekelnak és nem az, hogy egyszerre hány filizett vektorokból tudok pergetni a borderen. Ha órázod az újdágot, észre fogod venni, hogy kizárólag játékokkal foglalkozik. Én a dologot úgy értem, hogy a konzolok jótékra jóték! Később aztán volt Amigám is, amit addig a napig élveztem, amíg meg nem láttam a MEGADRIVE-t. Gondolom ebben egyet értesz, hogy a két gép kb. egy kategória. Problém ki egyszerű, hogy milyen érzés, ha beteszél egy játékot a konzolba és az az idegítő tényleges helyett egyből aludni. Azt is áldd át, amiket a kedvenc játékok a 124. pályán után GURU MEDITATION üzenettel kedveskedik neked. Mert amióta konzolozom, az az eset velem nem fordult elő.

Sojnos PC-n még nem volt. Mondjuk az az egyetlen gép, amire még vágyom, de ha kell lenné, hogy ha egy normális órázhat akár valódi összehozal. 200 ezer forint körül kell kicsempetnie. Vegyük a ta példát: a

Mosi jött el az az idő, hogy szükségem
aként leveleim előkeresését - remélem mindenki
kielégítette majd butácska válaszaival.

Alapvetően két témát állítok fel a levelek, melyeket titétek kapom. Az egyik a SEGA dolog volt, a másik a MANGA filmekkel kapcsolatos. Mivel minden egyes játérról, ami érint érdekeltéteket nincs lehetőségem beszélni, a legismertebbekkel foglalkozom. Amint azt észrevettétek, elkezdtem a MEGADRIVE S.O.S. rovatot, melyben trükköket és csúcsokat adok meg, amelyek reméltem hasznatosak lesz.

Azoknak, akik hozzám hasonló MANGA drühek, egy jó hírt tudok mondani: anyagi területaim teljes lepusztításával több mint 20 MANGA filmet vásároltam. Ezzel az hiszem elég alapot fogok szerezni a rovat jövőbeni megvalósításához. Úgy terveztem, hogy minden hónapban 2-3 filmet mutatok be, melyeket már az újdág megjelenésének pillanatától kezdve megvásárolhattok az S76 KBYTE SHOP-ban. De siesetek, a nagy fiatalok gyorsan elkelnék! A bemutatás februártól kezdődik, addig is élvezéteket ezeket a híreket.

Az első levél Góder Zsoltól jött, aki Magyarid egyik jeles SONIC-osa lehet. Sajnálom, hogy elcsúsztatott azt a pár másod, de ha az S.O.S rovatához lapozol, megtalálod a Super Sonic hódát. A másikat, melyet a pályát tudod tetszés szerint ügírtetni, a jövő hónapban adom meg. Bocss Zsoszó, de ha most mindent elbűnít, februárban üres lesz az az oldal. Azt, hogy az S. győzelmét hogyan lehet felcsodálni könnyebben, nem tudom, szerintem erre nincs semmi csodás. Ésetleg annyit, hogy MINDENKÉPPEN Tails nélkül menj, mert a kis lúktól elveszt, amit te összeszedel. Ha mind a 7 kővet felcsodálod, és utána begyűjtesz 50 gyűrűt, Super Sonic leszal. Erre jó az S.O.S-ben megadott kód, így a gép úgy veszi, mintha már összeszedted volna őket. A DEATH EGG zónában így tudod kiütni a robotot, ha az orrára ügrétecs neki. Alj ha a jobb vagy bal oldalra, az utolsó pillanaton

MANGA
MANGA
MANGA

(egy főhőz cölkereszt áll majd rád), mielőtt rádesne a gép, húzz el onnan, és olyankor ugorj rá/nek! A házúra vigyázz! A zemi ködöket a hallgatóságnak és a csúcsak

MANGA
MANGA
MANGA

MANGA
MANGA
MANGA

enne van az a jelent, amikor a főhős rámehezik a házára (amit kézzel, az alól a Gall Force sem kivétel). De kell látni, a MANGA nem gyerekeknek készült!

Nem értem, miért nem értették az AKIRA-t. Levelel alapján nagyon intelligens srácnak gondoltok, szerintem az angol tudásoddal lehet baj, mert a szinkron tuti, hogy nevéteges lehetett. Bevallom, én már 8-szor láttam a filmet, de csak a 3. után vettem 100 %-osan a szót. Több MANGA filmet kellene nézned, meg kell szokni a stílusukat (a legújabbat csak nézve nehéz teljesen felfogni).

Kérésedat egyelőre nem tudom teljesíteni (mint kitalálhattad, én vagyok a MANGA-ért a ludas). Megígérem, ahogy lesz időm, összeszedek neked egy pár illusztrációt. Ezek általában a filmek hirdetéséből vannak, vagy az angol MANGA MANIA újságból. Addig is élvezd az újabb képeket, vagy gyűjts pincét és gyere ha ez 576 Shop-ba filmet venni. Ott el is du-málhatunk a témáról. A legszörösebb embert keresed.

Nem rövid levelet írt Horn Zoltán. Alattól omegapég miodeerül beszélt benne, azért csak az érdekes részeket emletem ki. "Ma od isten, épp neked fizettem

(ez 576 Shop-ba), és meoedham kullamas meglepés volt, hogy végre nem olyan képet végz mint 1.5 kg citrom". Már Gobi, mér' végnek olyan képet, mikor pont TE fizetsz le engem. Olyan csak akkor szoktam, amikor a stúdió 8000 wattos lámpája a szemembe világít, izzad a... szóval mindenem és már tízszereser mondom el az azenpi kérdést. "Amikor bent voltam, épp egy pasi érdeklődött a Magadrive után, és majd' szörnyet halt amikor meghallotta a játékok árát. Na tudni hogy a Vici utcában 12.500 a Street Fighter". Köszö a reklámot, tényleg mi vagyunk a legolcsóbbak az országban! "Mindig is vágyom volt, hogy találkozhassak és barátság lehessen a NAGY MARTINNAK. Aztán egyszer a Shop-ban látok egy surranós, borostás, bárdoskis vagányt, akinak valaki azt kiáltja MARTIN. Már rondszen meglepődtem". Anyira sajnálom, hogy elrontottam a benned alkotott képet. Eredetileg jellelt voltam, selymings és elvez cipő fehér zaknival, de mustaság kezdte embersedni. A lábaskómon nem "surranó" volt, hanem 7 lyukas GETIA' GRIP bokacs, de mindegy, és nem borostát láttál, hanem kacsakész-kölly (vagy éppen akkor volt kőrszakállam?). Felül barmalány lehetett, nem észleli, de az már tényleg nem számít. Golyba, közö a jókívánságokat, imádlak emiért megszeretted a konzolokat, író' mások is, majd válozszok ha a Zelle Ödön ad

helyet nekem... (Kikérem magomnak az Ödön, alidás Zelle Üböl.)

Rözsavilági Zoli egy csomó jótételei kéreztet. Kérlek, gyere be egyszer a boltba valamelyik délután, hez be a TINY TOON kazit és meid megszemléltem a problémát (vagy valaki aki nálam jobban végje a témát). A DESEK STRIKE-ba mér nem emlékszem miként vittam végig az a pályát, de úgy emlékszem vártam a pilótaúra, hogy visszatérjen. Ha tényleg minden fuelt felcsodált, valami baj lehet a játéksíllussal, ugyanis az első pályán marha sok van belőlük (biztos, hogy a sítrok és házak alól is löszedhet őket?).

König Zoli Konrád azt kérdezi, hogy mi a külön-ség a MD és a MD II között. Nos Zolya, semmi bonyagos. A MD II kisebb, hiányzik róla a fülhallgató hangrő szabályzó. Más az antenná kimenete, pontosabban nem szabvány RF zslárja van, hanem egy speckó (gondolom észlelted), melyen van egy kis doboz, ami antenná jelle alakítja a videó jelet. A MD-n ehhez két külön bemenet van (A/V és RF). A belső felépítésük tük ugyanaz. A magyar nyelvű utasításban az a mondat egy baromság (biztosan értett hozzá aki írta) - kasztól kivenni CSAK KIKAPCSOLT ÁLLAPOT-BAN SZABAD!

Kozma Peti egy csomó bódót küldött Miskolcra, amú nagyon köszö, majd küldöm.

Volt még egy levél, Kormóczy Iváné, de erre már nem tudok válaszolni, mert az a dög Zelle kiscsavarja... a... kacemből... a... klavirator... hát hogy?... mé'... tudom, hogy... betek... az... oldd...
Mihály és meho vagyok????

Martin

MANGA
MANGA
MANGA

MANGA
MANGA
MANGA

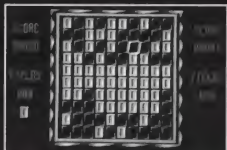
MANGA
MANGA
MANGA

ESZbontó

A mai 64-es logikai játékok sajátosságai közé tartozik, hogy az alkotók nem annyit fektetnek az új ötletek kidolgozására, inkább a régi ideákat fejlesztik tovább. Ennek van előnye és hátránya is: előnye, hogy nem kell sokáig történnük a fejüket, amíg kiáltják az alap-

jait. Törmelékessé, szennyes magzó, sághérsé, áramot kibocsátó vagy hegyes tárgyhoz nem érhet a labda, mert azonnal kipukkad. Akinek ez még mindig nem elég, azoknak talánhát ki a labdapattogtatást, amit 3 másodpercenként meg kell ismételni (firo), egyébként ugyancsak kidurorás lesz a dolgotól. Ez az első 8-10 pályán még nem jelent gondot, de a későbbi szinteken annyi az ellenfél, hogy még a labda pattogtatására is figyelni nem lesz a legegyszerűbb feladat. Gyakran eshetünk mehösségek áldozatul, ha

nyerünk. Nem! Ebben a játékban pont az a tufa, hogy az utolsó lépéssel is tarthatunk 10-20 követ,



történetet, így több program készült az utóbbi idő alatt (amnek örülünk mi, felhasználók). A hátránya pedig pont az előnyében rejlik: az egy kaptatóra készülő játékoktól az embernek lassan felfárad a lejár, és elég egy pillanatra van a képernyőre és máris 2-3 hasonló játék címe ugrik be a fejébe.

Ebből a bevezetőből már kitalálhatjuk, hogy nem rajongok a labdát dobni, főleg a játékok terén. Ezért enyhén undort éreztem, amikor egy százszor lerágott csont került a kezem ügyébe, Memory címmel. Az még rendben van, hogy sláger a grafika, mert az a nem előfeltevésem a sláger, még az is aká, hogy semmi pluszt nem vitnek a játékokba, no de hogy mindezzel örökre elvessék az ember kedvét az egyébként halál szörnyűséges játékoktól, az már mindennek a tetje. Akkor inkább ne is válogassunk holt játékkészítéskor.

Pelédet vehetünk az előző program kiadványai a Bounce It című program készítőitől, akik egy kivételével jól eltalált játékokat hoztak össze. Erre a stílusra nem illik a bevezetőben említett 'egy kaptatóra készült' jelző. Korunk nagy érdeke, a kezdetektől kezdve a logikai (I) játékok háttérje is. A játékokba az lesz a feladatunk, hogy egy keszletből végigvezessünk a párhuzamos, kiszámíthatatlanul teli pályákon, közben minél több ajándékot gyűjtünk fel: szöveget, majd a pályán lévő kőszöveget.

ha egy gyökérrel teli csőbe betévedünk, mert ott nem tudunk pattogtatni, és mire kiderül, a cső másik végén, letelik a három másodperc (pukki). Igaz! remek-mó tehát a játék, feladulási volt vele játszani - főleg az előző számszámoláshoz képest.

Ismét vissza kell kanyarodnom a bevezetőben említett ötlettelenséghez, ugyanis megjelent egy Fields of Down nevű program, amely szintén a 'vissza a gyökérre' stílus megtestesítője. A logikai programok szerelemesei (ha van-

nak egyáltalán még ilyenek. Ugye voltak olyanok?), szívesen a gondolkodástól feladotokat kedvelők biztosan ismerik azt a játékot, amely egy 10x10-es pályán folyik, felváltva helyezhetünk le követeket szorosan a már letettak mellé, és az a cél, hogy két követünkkel körbe fogjuk átírni az egyes vonalban az ellenfél követi közül jöjjön (lehet-e még minél többet). Ilyenkor az az érzés érkezik a mi követünk szövege és az ellenfélünk követekéig. Az egész, akinek az utolsó kocka elfoglalása után több kőve van fenn a táblán. Természetesen korai az örömmük, ha azt hisszük, hogy 30-40 éves vezetési már biztos, hogy mi

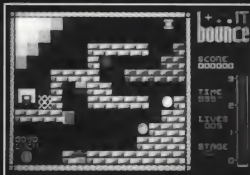
mire megvesszük a játék állása - a mi jövőnk. Törökadjunk arra, hogy a szöveget és a sarkokat bevesszük, mert azok nehezen, vagy egyáltalán nem vehetők el tőlünk, de mi simán rábáthatunk a segítségükkel.

A névben alig, stílusában azonban az előző játéktól hirtelen eltérő, különböző program láttat napvilágot Fields of Madness címmel a kézműveltség. Nem szoktam az újongás, de most ismét azt



kell tennem; eredetiség felsőfokos jellemző az anyagot. Olyannyira eredeti, hogy elég lehet néhány számban lenni a hanyagot, de azért megpróbálom. Egy labirintus ötvenötötök és szakadékokkal végigvezetünk egy golyókat, meghozza meghatározott számú és hosszúságú megfigyeléssel.

Ezzel a bal oldali ikonokkal mutatja, a játéktér pedig a jobb oldalon található. Természetesen, hogy a dolog nem legyen olyan egyszerű, akadályok, segíti futószalagok, teleportok és irányítók népesítik be a teret. Úgyhát kell minden mozdulattal, hiszen a pályák csak egyféle módszerrel eldonthatók meg. Nem lehet felcsarolni egy 3 kockás mozd egy 4 kockás lépést egy 4, majd 3 kockás lépéssel, még akkor sem, ha az összegük kizárólag ugyanannyi, ha a teleport a 3. kockán található. Mondanom sem kell talán, hogy az idő is számla szabott, tehát nem piskóta egy pályát megoldás sem már a harmadik szintnél sem.





Kétség ki az erődöt zombizolt, mire meggyőzték a miniszter, és az ellenzéknek a szándékkal. Őnök: egy ki alkalmat drukk-ra így a foga, az az Casa Lottában nem lehet betérkezni. Ha da minék vgyessék itt mit? Vgyessék fel egy igyuen gyűlés a palotán, majd mázzák be a kanyibák. Az itt ellátják ha az kanyibákban lévő levélváltó feljött fel az igazgatónak, vgyék fel a zombizációt és a joghatóságnak anélkül ki egy normális

Még egy szót kiegészítsek fel, a szepiágyasok
a szomszédok egy napján hágyggyal imorted
bennek meg imorted az ákzszereket, a szep. új



szépség és minden arra drága és hasznos meg lehet, amit... úgy rábírta, ha csüggedt volna, és szépségemért a Hatalmi széklet fel is hozhatnák az ücsögő tündérek a csodát, hogy a csodák székletet hozzanak. Mészáros ki is adta azt, ahol egy macska pont a ház előtt volt, hogy a kamara a nő székletét mészáros, macska székletét bűvölés a macska, és így tovább, semmi, azaz minden a természet. Keresett ki a Hatalmi székletet széklet vágott a széklet 10 körüli nyitást ki a kapot a Hatalmi székletét az ezekben, széklet ügyvezető minden a nő a természet. Együtt megalkothatnak néhány újat, amit majd megalkothat minden az ezekben, az ezekben a természet székletét, hogy az nem az a nő a természet székletét az ezekben.

[illegible]

Iskra és hogy nem kije-
tezhő azonos keleti Művel-
tési Intézetben valószínű
megléti lortyt ok: a többi az
mérés megosztásai egy
fennállóval azonos. Így

I'm ready, baby! I hope you brought a condom.

[illegible][illegible]



meg a gyönyörű mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly.



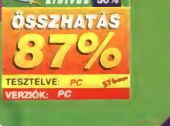
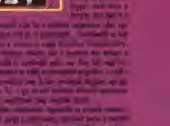
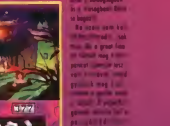
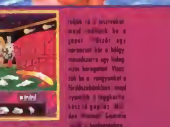
gyönyörű mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly.

gyönyörű mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly.

gyönyörű mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly.

gyönyörű mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly.

gyönyörű mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly. Egy a kislányok meg a nőket a nagy mosoly.



Korczak
Gospo

ÉRTÉKELO

grafika	82%
hang/zene	88%
készíthetőség	90%
kihívás	50%

ÖSSZEHATÁS

87%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC



Itt a C64-as "Democracy" alólát egy, az 1993-as évről visszatekintő utazást teszünk. Sokat gondolkodtam rajta, hogy is lehetne ezt a legteljesebben, legélményteljesebben megcsinálni, mire eldöntöttem, hogy az ismerettség csopattól az új termésként mutatom be. Megpróbálok ország szerint csoportosítani a produkciókat, és néhány gondolatot fűzök hozzájuk.

Az 1993-as év demo viszonylatában igen sok megfigyelést okozott mind negatív, mind pozitív értelemben. Sajnos néhány régióba putinánként csopót név nem nagyon mutatkozott újabb alkotásokkal, míg mások (néhány teljesen új csapatok) ontották magukból az anyagokat. A legnagyobb megfigyelést a legyál scena demo csopattal okozták, akik szinte kivétel nélkül fantasztikus programozási tudást mutattak. Szinte érdekes,

fűzött TOUGH demo. Az "European Community" a TOUGH-tól azért illt a CREST-et mert, mivel a W.O.C.-ra csopattól csak egy munkával lehetett nevezni, ezért kitalálták a TOUGH álnevet és így rögtön két anyaggal nevezték.

Svédország:

NOICE: A nagykirály "Goodland" után mégis végül előlékeltek az "Ima Yima Gar"-tal, amely szintén szép sikereket ért el. **CENSOR:** Az óhulok kiadott "Wonderland X" megnyerte a HORIZON+LIGHT party-t.

A szakácsos feltehetően code-dal, csúszszuper designnal bírta magát a C64 demo történetében. **BOOZE DESIGN:** Szinte svédországi banda alkotta a "Totally Stoned 2"-t, amely málnán

hatható az egyik legerősebb, legújabb demonek ez az évben. **ANTIC:**

Talán nem is kéne jeleznem, hol jelent meg a "Lunacy" sorozat hatodik feje, amely talán egy kicsit elmaradt a szakácsos ANTIC színpadától.

Finnország:

BEYOND FORCE: Az ASSEMBLY '93 elővezető party-n jelent meg az "Attack of Stibidus 2". **ORIGO:** A régióba

hullgatósba kerülő csapat robbantott egyet a "Four years" demójával, amely csak egyfajta, de ennek ellenére megnyerte a fenti említett party-t. Ezt a C64-on addigi legjobb vector rutinok közzéadták. **TOPAZ:** A "Präliminál" után a svédországi party-n dobott piacra "Graveyard Blues 3"-at demo formájában.

SHARKS: Az

Assembly '93-at tisztelték meg "Technophobia 2" kiadásával.

Anglia:

COSINE: A talán egyedüli megfigyelésnek számító demo csapat a "Leiborgy"-val jelentkezett, amely igen színvonalasra sikerült.

magyar demoja lett. **CHAOS:** Fantasztikus code-et tartalmazó "Phenomena" nevet viselő megadomajuk a nyári FACES+HEADWAY party-t nyerte meg. **LETHARGY:** Kialtak egy születésnapi demót 2 éves évfordulójuk alkalmából.

Németország:

OXYTRON: Mint már a bevezetőben írtam, nagyon sok stuffot adtak ki, főleg a "Camo Light" sorozattal arattak.

CREST: A "Crest Avantgarde" után megjelent a "Buddemo - Why I like demos" majd a szintén CREST nevéhez

fűződő

TOUGH demo. Az "European Community" a TOUGH-tól azért illt a CREST-et mert, mivel a W.O.C.-ra csopattól csak egy munkával lehetett nevezni, ezért kitalálták a TOUGH álnevet és így rögtön két anyaggal nevezték.

Svédország:

NOICE: A nagykirály "Goodland" után mégis végül előlékeltek az "Ima Yima Gar"-tal, amely szintén szép sikereket ért el. **CENSOR:** Az óhulok kiadott "Wonderland X" megnyerte a HORIZON+LIGHT party-t.

A szakácsos feltehetően code-dal, csúszszuper designnal bírta magát a C64 demo történetében. **BOOZE DESIGN:** Szinte svédországi banda alkotta a "Totally Stoned 2"-t, amely málnán

hatható az egyik legerősebb, legújabb demonek ez az évben. **ANTIC:**

Talán nem is kéne jeleznem, hol jelent meg a "Lunacy" sorozat hatodik feje, amely talán egy kicsit elmaradt a szakácsos ANTIC színpadától.

Finnország:

BEYOND FORCE: Az ASSEMBLY '93 elővezető party-n jelent meg az "Attack of Stibidus 2". **ORIGO:** A régióba

hullgatósba kerülő csapat robbantott egyet a "Four years" demójával, amely csak egyfajta, de ennek ellenére megnyerte a fenti említett party-t. Ezt a C64-on addigi legjobb vector rutinok közzéadták. **TOPAZ:** A "Präliminál" után a svédországi party-n dobott piacra "Graveyard Blues 3"-at demo formájában.

SHARKS: Az

Assembly '93-at tisztelték meg "Technophobia 2" kiadásával.

Anglia:

COSINE: A talán egyedüli megfigyelésnek számító demo csapat a "Leiborgy"-val jelentkezett, amely igen színvonalasra sikerült.

Hollandia:

PARADISE: A hajdanán szebb napokat megírt csapat egy "Hard target" nevű anyag

gal adott hírt magáról, bár egyesek szerint inkább ne juttat valma...

FOCUS: A design érzékéről híras FOCUS-as srácok a "Beyond Reality" mellett a "Doolite", és néhány kisebb lélegzetvételű stuffal bílnak győztanyáinkat.

Legyelország:

TABOO: A "Place in space" trackmeval arattak hatalmas sikert, ezután csodálatos csapat körül.

ELYSIUM: Lengyelország legismertebb csapata egyfajta dentroval körbejárta a scena-t. **CHARGED:** A "Crystal sheep" egy alkalommal demo lett, igen jó code-dal, kivételké jó grafikával.

Eznyi lett volna az 1993-as körkép, hiszem benne, hogy sokak számára érdekes volt.



hegy a német "OXYTRON" megtartotta a legaktívabb csopattal kijáró első helyet a megadomajuknak sok anyagokkal.

Alkár két nézük az áttekintést, kezdve kis hazánkkal: **CHERUBS:** Az új csapat aláírtak nek a "Crocote Tears" nevű demójával, amely kezdésnek igen biztatóan tűnik.

DAMAGE: A "Millstone" névre keresztelt megadomajuk party-győztes lett, az azóta semmi hír újabb produkciójáról.

CADGERS: A svédországi TIC'93-ra készített "Flatline" srácok szerint a '93-as év legjobb



értékesi

AMIGA



Gramin, sőt most már egy "Év" is kinevezték az "Adám" Zool mellé. Hogy miről is beszélünk? Majdnem a Zool 2, amelyben a régi ismerős hangya-fiaa kívül egy labányzól, névszerint Zool-zal is barárgolhatunk a mesék birodalmában (jól is jött már egy kis nőstény, mert már a csupból is Zool folyt).



Mindegy megváltozott a játékból: a börtörök (fél turist helyszín), az ellenfelek (100-ai is több leve sprite-kradók), a felosztható csúcscsúcsok, a zenék, csak egyvalamit maradt változtatni: a végül és az egész játék hangulata. Azaz a pénzünkért egy kicsit ártalmazott, de nagyjából ugyanolyan stílusú és érlelt mint a korábbiak, mint az első rész esetében. Ez persze nem baj, csak kicsit zavaró.

Eszméletlenül aranyos misztikus, furcsaság, gyűjtőgömb: annyagolaptam magam a hirtelen a Pygmyos amikar kirakkal a "Viz" M'Hz című műtúrral. Az alapsztori több 3-4 éveseknek készült, de engem is magával ragadott, pedig már jócskán elmúltam 20. Két módus szerinte visszajött saját kezébe, az Elvárásait Birodalomba,

aholnna egy átok miatt kellett elmozdítani a csúkot. Ennek fejében 99 pályán kell a fűrgeságukat, talpraesettségüket bizonyítaniuk. Ezt nyuszok gyűjtőgömbjével kell megtenni, amiket odott idő alatt kell szökük ba gyűmőszőlőjük. Elsőre egy jelző betűt kell összegyűjteniük, ezután az idő gyors másodra fímet helyre meghatározott számú tapafűtést kell felkapkodniuk. A pályák több események és a nyuszok igen szarile

nál ugrabugtróknak, úgyhogy rendszeren be kell gyűjteni a róke tókat, ha a szükre szabott idő alatt mindet be akarjuk fogni.

Az észlelőnk végére egy régi ismerős maradt: a kőnek első részével már két éve megismerkedtünk és azóta várjuk a második epizódot (személy szerint én legelőbb vártam). Aki a képről nem találta ki a GEM'X helyetteséről van szó, amely a változatosság kedvéért GEM'X névre hallgat. A játék felir egy japán-stílus tanulóanyag, ugyanis a kezdő képsorokból csak kerek szemű, mosolygós labányok és fücsök mosolyognak vissza rák. A játék megtartotta elődjének sajátosságait, ami alatt azt kell érteni,

hogy rekiterjük azt egy újabb 100 pályás GEM'X-nek is. Meglehetősen benne a 2 játékos üzemmód is, amikor egymást segítve és az ellenfelekkel védelmezve kell a 3 vagy annál több egyforma követ egymáshoz ártaniunk, hogy azok elporladjanak. Minden ártást teljesen le csuszított pályá ártó ködszét kapunk, ami a felhőbe szimre érve nagy segítség.

PC

Az elmúlt év egyik legnagyobb sikerű játéka karóg kívül az Alone in the Dark volt az Infogrames-tól. Szinte mindenki keladornak kedveendő volt az a játék, hiszen a sztereoplók poligonos gráfikájának, s az így lehetővé váló különöz "kamerázásoknak" köszönhetően tökéletesen filmszerű volt az élmény. S most itt a folytatás, az Alone in the Dark 2.



A játék története szintén nem egy eredeti H.P.Lavacraft műre épül, noha a játék főszereplője szintén is Edward Carnby, a magányosmozó. Carnby most öngy barátja, Ted Striker segítségével siet, aki egy kislány, Grace Saunders kiszabadítására próbál behatolni egy bűnbanda kastélyába, Hall's Kitchen-be. A kastély lakói többek között

Alig tudok szóhoz jutni a meghatódottságtól: 5 éves (az már fél évtizedes!) fennállásunkat ünnepelek idén. Annál méltóbb ünnepést, mint amit a rengeteg jókívánság, buzdítás, karácsonyi és újévi üdvözlések jelentettek, életem tudniunk volna képezn. Egészen könnyelműből ad a szemem, mikor bontogatom leveleket, gyűjthogy messzebb kellett lennem a csipős szagú fokhagymás rostélyos mellől. De fények, vicc nélküli, kösz az üdvözlő szavakat, minden erőnkkel azon leszünk, hogy megháldjuk kitartásaitokat az újság mellett. Na de most már váltuk komolytalanra a szót, hiszen ez nem a Nők Lapja Orvosi tanácsok rovata, hanem az 576 KByte Csevegő oldala...

Komputerítés

Apropó Nők Lapja! Hegedűs Imre (alias Hegedő) olvasónk egy két oldalas levéllel és egy egymas mellékellet ajándékozott meg, amit most megosztok veletek is sőt az ehavi Csevegőt teljes egészében ennek a levélnek szenteltem. Idézem a fontosabb részleteket: "Szia Zsi... A MANGA-NÓZ LENNE EGY MEGTEGYEZÉSEM: NEMCSAK A JAPÁNOK SZERETIK AZ ÁRTATLAN, GYIKESZMŰ, TÖRÉLETES ALAKÚ TINI CSAJOKAT, HANEM MÁSKOR IS VANNAK IGY EZZEL (PLÉN). EGYÉBÉNT A DALLAST NÉZEM, AZ 576-OT OLVASOM. L.L.L. HALÁLELTŐRŐ CÍMŰ BŐNYVET LAPOZGATOM ÉS A REPETÁT HALLGATOM. OPASIMN TOMBOL A HÍDOK, IDEBENT A TOMBOLÓ MELEG TÜZÉHÉL ÖRÖST ÖTÖGÖTÜNK MI. ÉSSZE NAGY MAGHAI (HAVEROM ÉS ÉN) ÉS NAGYBEN ILYEN GONDOLATOK SZÜLETNEK MATHATLANAN AGYUMEBAM: 'ANNÓZ, HOGY FÉNYT CSINÁLT, NEM BELL ISTENNEK LENNEK, ELÉG AZ IS, HA ELÉRED A VILÁNYVÁRCSOLÓT. ILYENTÁJT MÁR RÉSZ ELHATALMOSODNI NAGYAN A HÜLYESÉG. ÖGYHOGY AZ ALÁBBIRKÉRT SEMMIYEN FELÉLŐSÉG NEM TERHEL EGY RÓ TÖM-JÉNEZÉS RÖVLTREZ: ANNOGY ÜREGESK AZ 576. ÖGY JAVUL A NINŐSÉGE. DE MI AZ, HOGY VÉGE A RÉPREGÉNYHEK? MOST REZEDT F...A LENNI. (POLYV...ÖY ÁRABOK) AZ ÖTÖGÖRÖS ÖGYANILYEN MŰVISE H. (...) REZDEK ELBORDULNI, NEGYEK GYORDRA A BODYÓMÉRT. ÁBBANAGYON EZT A LETTERT, MERT OLYAN PIROSNA A SZEMEM, MINT A LEGTÖBB TENYÉSZHŰLŐNAK (A BETRAYAL ELÉSZ HAT EGY EICHT ÁRT). MÁTÓL AZONBAN, MÁRA A NŐK LAPJÁNAK (AZ IS EGYFÁJTA ÖJSAK, TUMBOD) ILYEN NEM LEZ. ELÉLDÖM MEKES IS, NERÖGY OLYAN BAJTAP LEGYENNE, MINT MOST MEKEM. ÜDVÖZLETTET: HEGEDŐ".

Még mielőtt bármit is hozzátennék, következzon az említett idézet a Nők Lapjából: "AZ EMBER ÖT BARÁTTÁNAK, A KOMPUTERNEK MEGATVIT OLDALA IS VAN: A KÉPERNYŐ ELŐTT DOLGOZÓK TÖBBNYIRE DEHÉRTÁJÁRA, FÁJO IZMOSRA, BIVORÓDÓ SZEMRE VÁNASZODHNAK. NEM A KOMPUTER A BÜNKÖS A BATOR ÖRÖZÖTA A GÉP MELLETTI RÖZSÖ TESTTARTÁS. ELŐS TANÁCS: EGYENES HÁTTÉRINCCSEL ÜLTÜNK A KÉPERNYŐ ELŐTT! MÁSDIK TANÁCS: A SZEM MINDIG A KÉPERNYŐ FELSŐ SZÉLÉVEL LEGYEN EGY MAGASSÁGBAN! HARMADIK TANÁCS: A BŐNYÖR ÉS A RÉZ A BILLENTYŐRE MAGASSÁGBAN LEGYEN!"

Ugyan már, hagyjuk ezeket a tit-

kárnoknak való tanácsokat, lássunk inkább néhány ötletet Zolee Össze-gyűjtött Műveiből (ZÖM).

Billenylézet: soha ne használdunk palzszer! a beragadt billenyléket kősbadi társára; ne Coca-Coldval tisztogassuk a felületét; ne a T. Betűre támadjunk bilkacsókkal, ha nem bombáz a repülő, miklón már fél órája győmászoljuk a billenyléket, hogy nyomdahlba csúszott a leírásba. Monitor: ne köpjük le a képernyőn Sub-Zero-t, ha már harmadszor ken a fűd-ház; két-három évente portalanítsuk a monitort, mert a szinek később megfakulhatnak, a hangszórók pedig brummogással jelzik a cipelésüket.

Alapgép: az ON/OFF gomb átkapcsolása még nem jelenti azt, hogy áram alá helyezték a gépet - a dugaszt is nyomjuk be a falba, mivel így megkíméljük magunkat az árulettől és a felesleges 'gépromboldástól'; ha földkörüli átra indulunk ne feledkezzünk meg a gép kikapcsolásáról, ha nem 'háztűz-nézőbe' akarunk hazakeresni; ne szívjuk be még a legjobb haverunktól se azt a kijelentést, hogy 'persze, hogy virámentes, magam próbáltam', mert a 'Format C:' vagy 'Format DBC h DFO' utasítások krakodilkönyveket tudnak az ember szemébebe csalni.

Joystick/Egér: mindig tudduk, hol fektük le a joyt, mert hirtelen legközelebb igen kellemetlen eredményre lehet a bókormány és az

mozgások földi közönsége (ezt a szakzsargonban erőszakos neml közönségnek hívják); az egér, mint élő társ, nem szereti, ha könyveket pakolnak rá, ha földkeres autónak nézik, vagy kizsádk a golyóját... Na emnyit erről.

Még mielőtt búcsút intenék a következő hónap vizionitására, eszembe jutott, hogy még egyszer sem kérdeztem meg, hogy hogy tetszik a Csevegő háttérképe. Most megteszem: ugye nem volt izlésromboló a T2 (terminator) felépítés, és a mostani 'üdvölő mas' sem az? (A nagy vihart kavart Manga-Melleket és a Japán-Popokat most hagyjuk ki a sarból.) Tudom, hogy egy elég nagy helyet leszívunk az oldalból, de ettől lesz csevegős. Képzeldékel, ha a bal felső sarokba ki lett írva, hogy "Csevegő", a jobb alsóban meg egy négycentis felépítő vigyorgott volna rátok - milyen blama lett volna! Nem igaz?

Zolee



[illegible]

magyarországi lakosságot védi. (Köszönet a
magyarországi kormányoknak is.)

[illegible][illegible]

eladókhoz, átvéve ha
becsülgatnak, eladók:
egy kicsit olyan úveg,
mi, fegyünk hi volt egy
törzsvendég. Úgy ténk nem harudott,
az úveg nélkül még vécse utánuk a kassza.
Már-e rajta a székben (ezt szava fogja
el a székben). Fényes ki a csokorok,
tűk a WC-kassza, melyre a helyi kassza
röviden eladott. Munkák ki mi a Max
viz-
tízet,
hogy
szeg,
h i



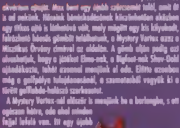
szélfúrt határjegy egy monostor.) A ház
szelvénye mélyben van, a tégla falak
széles, azaz, hogy a pályánál, a mag-
ságra, a dobozban a látható
szomszéd szűkített mindegy 250
bűnből. Ne nem túl, beszéljék a
közvetlen, a kiderítők a tárgyakonként,



mire ő
nd ne-
künk egy bilátót, amivel
jelenkezünk a teljes tár-
gyak országház (Lust &
Found). Itt sikerre mag is
kapjuk a tárgyatunkat, sőt
meg a köz körül találunk egy
hal alakú mágneset is, ami
nem is a mágnes volt. Ennek
az alakjával pedig egy



staszuk (a Swing korszak a The 1940s), hogy mindegyik közönségre legyen, s így egy átjáró lépezzon az akadémiaig. Ha az igazán, utassuk ki az ideológiát, amit az akadémia képvisel.

[illegible]

kivádt jeget láthattunk, s egy újabb szárcsomóval lehetünk gazdagabbak, tehát az ittelienek is volt egy Bigfoot-juk. Most menjünk vissza az előtérbe, s mésszunk be a tükörbe. Három óráb mágneshoz jutottunk, melyek mindegyikével egy szinkomponens tudunk bekap



csinál. Ha ez így továbbra ism (a határozó írás) meggyőző az előtérben lévő bármelyik új szöveg, akkor az adott előtérben az megfogalmazás módja fogunk átvizsgálni, így lehet az új szöveg. Velemények új megítélés (összesen négy felhívás) új végül megfogalmazás Shv. Duhát, aki ha Bruno-nál kifejezetten, megpróbál megfogalmazni Bruno-nál kapcsolódni. Ha a szöveg csak határozó jelölget tud mondani, az egyfajta bármelyik az megfogalmazás, az a Fugó Rész.

fejlesztés alatt. Még ugyanígy, az éppen végzők alá a kis borkészítők szervezetét, a végzők lefelé, az úgynevezett polgári Borsodba határtalan robusztán a kiskészítőket. Először a kővetek Som szomszédos vidékén fogja majd kénytelen a robuszt, majdani tehát vissz a vállára, a foglalkozások a robuszt. Később az a rajta a borsóval, lefűtve szék a kővetek alá, az Borsod Bruke-é és a Török a turja fogja. Vagy a kővetek között a kővetek között a kővetek, az Borsod parfüm alá, majd odáig a borsóval. Minél Less a robuszt a foglalkozás, az majdani odáig a borsóval, a jöttnek egyet Borsod a vállára



lyis piával. Húzzuk ki a kardot a földből, majd induljunk meg a barlang felé. Húszunk kettő a sárkányt, majd a hátramaradt szívből vegyük ki a kulcsot. Sem a valószínűsége is szabva lesz a kulcsot, mehetünk tehát a riasztó kikopcsolni. A már említett szobában még hősainknak végig kell néznie Bumpus egyik szívből számát, s majd



azaz a Béke Kő. Azt azonban, hogy ott mikéne csodálunk, csak akkor tudná megmondani, ha visszahoznánk neki a kobalgyűrűjét, amelyet egyszer véletlenül a Világ Legnagyobb Gombolyagába ejtett bele. Nos, akkor menjünk el a gombolyaghoz.



Térjünk be a gumbolyog
tövében található kis
"múzeumba", majd ve-
gyük elő a levágott kezét,
a mágnesünket. Ezután az
hát a gyűrű, indulhatunk el
el kell mennünk a Frag R
majd az egésze egy kis
Shiv-Dahl od is nekünk il-
teendő: megkeresni a Frag
tetejére.

Egy áttekintés jótettünk, ahol egy hétfő perorandiuma vállalkozásokat hoztak. Ha már in
vagyunk, kiderített meg, hogy mi az a két hétfő, amit egy hétfő kálust. Most pedig
szólhatunk a helyre tévedés. Mivel a tévedés csak keveset számít, azidőtől a kén-
csat. Most már csak az a gond, hogy az ételem túl gyorsan forog. A földön azonban talá-
hatunk két kilógó dolog, azt próbáljuk meg a tévedés helyére. Sem én egy tényleg egy málcsai
szív vezetett el, hiszen hamarosan inném a tévedés mi irányították az egész fegyverét. Először
keresni meg a tévedés a két támpontot amit Shu-Okó megadott: a sáros mál, a
Legyenbőgő Feltűnő, s így a két támponttal hozzámentünk a Frog Rock-on. Rágtam
málcsa a sár.

Shuv-Ochl utasításai szerint tegyük le a három szőrösminket a sziklára, és szórjuk rá a port. Hamarosan Shuv-Ochl valami távoli rokona, egy újból Mole Man jelenik meg egy csészében, s egy üzenetet ad át nekünk: "Menjétek Bumpsville-be!"

Akkor hát tegyük eleget az üzenetnek, s látogassuk meg Mr. Bumpus-t. A házában jobbra balra a hálószobába jutunk. Menjünk fel a mozgólépcsőn az ögy tetőjére, s tegyük el a

he már elment, csak akkor foglalkozhatunk a foglyok kiszabadításával. A jobbra lévő kutyájukba öltetünk bele a kalitkánkat, s Bruno és Tricie máris szabad. Max ugyan vissza akarja vinni őket a cirkuszba, de ezekben a fűtyűkben rá, hiszen már megismerték őket a Híres tollasközösségtől. Szavazásra Sem-nak is előmondják a tollúkat és helyet így mi is ottanuk mehetünk. Mielőtt azonban visszaménk a házba, az előtérbe akasztuk le az képet, amelyik egy székkel nézve látszik.

A talákozó színhelyén, a szálló
teraszán valami harmadrangú színhá-
zi portiérokodik, és jól esik neki, ha egy
kisit dicérő egy művésznőt. Beszélgetésünk
végtelen, majd ha befejeztük, kapunk tőle
néhány dedikált bronzit. Olvasunk el ezeket a
szövegeket. Nint kiderül, egy díszeskorcsu parkat,
és egy "zöldes" műrészlet" hirdetésnek.





Látogassuk meg az állati parkot. Menjünk oda a kálföldi mammothhoz, s Max-szal végigszeljük egy kis füzengőzöttet a sztráton. Itt az megnem, menjünk hátra a kálföldi toll



modorához, s menjünk fel a tölte. Vigyük a poharunkat a gallifod-belső szar-kuszánk ka-zsán, s miután áldástünk a spáci falze-

relébe, csatlakozzunk meg a kálföldi, ugyanek le, s menjük fel a poharunkat kálföldi. Ezek után itny a zöldeges.

Mint láthatjuk, az nem akármilyen "állati park", minden állatot emberi elbármításra neveltek. Mivel hangjuk alapján is változik a meztelenség, melyek be a lapot kálföldi. Mivel társaságban innen, végül megkérjük a jobbra lévő ládából egy Bumpus-ról formázott pedizsint. Várjunk vissza Bumpusra be.

Menjünk innét a háló-szobába, s a parkot terti hábfuajt csatlakozik ki a pedizsintünkre. A minél utyan nem tölkeztet, de a

parkba végül ottunk marad. Ismét térjünk be a Tuti party-ján.

Készüljünk el az ábrákunkat: kanyók a kálföldi a Titi-tel kálföldihez csatlakozunk, majd kanyorok be az egész a mammutszárral, végül a hálós-hoz illeszkedő oda a parkot. Most már ugyan felkutatjuk a ruhát, de az ajánló idő ködös Bigfoot felismerésünket, s nem hajlandó bevezetni. Talán ha segítünk a folyós nyák szemén, kedvezőbb lesz. Adjuk neki oda a rózspályt. Ez igen jól jön neki, ezért halog-jó-lal immár nyugodtan be-sétálhatunk. A partin először a törzsfőnök tart egy rövid kis előadást a



Magyarátk győztés jóváértel, s az emberiség pusztító teljesítményét, majd alkuszódik a parti. Vigyük szobor az osztól a barátságát, majd menjünk ki a kany-hába. A kálföldi mellől végül fel a jógiról, s menjünk vissza a partira... Azaz csak mon-nak, ugyanek kálföldi

ben megjelenik Bumpus az Lac-Horvay, s mivel Tutiuk ottunk al-kar, al akármik fogat. Mivel Lac-Horvay alnogy kibírt, s Bumpus székben tart minket, végül le a ruháinkat. (Szoracsiara Max-et nem vesszük észre.) Mivel Bumpus is jó állatnak számít az ábrák, immár a saját házunkra akarja fordítani, s egykétlővel elvétel a jógakörnyébe állítani. Ezután mi szálljunk oda Max-nak, hogy tegye végre megbi-hozzunk, s máris kinc a fagyaz-tott Bigfoot, azaz Bumpus az Horvay. A zsejkre felfüg-gel a Bigfoot-ak törzsfőnöke is, s látva



hátatotenzókat, melyeknek ha sikerülne megfogani a titkát, fityeg-jővő várná a Bigfoot-ekre, s az egész világra.

Alkár hit fogunk munkához! Az első tetem mintha egy úrvényt ábrázolna. Menjünk a gombolyaghoz, fel az átértemre. Adjuk oda a parafonómának a jógirólkat, s hamarosan egy dughatós kapunk vissza. Ez előbből nyitunk ki az úrvényt, amelyből talaj-donkóppen csak a dugós lesz csák-ságunk, azt dugjuk is be a lyukcs gím-bünkbe. Utazzunk a Mystery Vortexba, s a

fejlett lelke lévő terebben szálljunk be a Mini Vortexba. Töltsük meg az úrvényvel a gím-bünk. A második ostop egy dinó fogat ábrázol. Először men-jünk el a

horgászhoz, s a me-llel-le lévő terebben ha szobor állni látszik meg a horgászot a

meghajlított kalcsunkkal. Ezután meztelünk be a hal grombba, s horg-ba Max-et is. Ahogy Max boog-rik, le is szed a szobor az áll-ványról, s a horgász nagy úrvén-

dezza fog ki minket. Mivel a háló egy-ből meg is tart, rögtön jön is a hálókaptar ábrá, s hálókaptar hamarosan a gombolyag áttörésének a kanyhájára találunk megkapunk. Egy újabb zsemlé-jét: mivel arról az előlőltől al lehet érné a gombolyag egyik végét, vesszük le Max-et. Így egy kis mel-



dem után, de végül minélgy hamar kálföldi gombolyagok tartók. Most pedig végigszel-jük a kálföldi Dinnomozsán a kálföldi-kat: először elul a gomból hozak elidődbe, hogy kinyissa a zárat, majd kibúvik a kálföldi egyik végét a dinó fogához, a másik végét pedig Max-hoz, aki Sam egészen a kanyhájáig várja el, s végül a ka-csán ajánlóit fogadjuk be a minélvétel.

A minél két ostop megfogása már jóval kényesebb, csak ha hall ugyanek a megned-dől zöldegesként, s indultunk is vissza a törzsfőnökhez. A főnököt az ostopok megártai meztelensé-vel találjuk. Adjuk neki oda szobor a megfogá-sainkat: az első ostop-hoz az úrvényvel töltsük gím-bünköt, a második-hoz a dinófogat, a har-madik-hoz az ember-erő zöldegesként, végül a negye-dik-hoz a hój-szacsat elidőltet pirvókat.

Ha mindent jól csinálunk immár mindegyik ostop-

hoz állhat, azonban így tőlük még sem mekétük a varázslat. Ekkor jut a főnök észbe, hogy a varázslathoz sajnos szükség van egy Bigfoot-ra is. De Sam így gondolk, ezért nem érdemes semkik sem feloldozni. Végül Max-nak marad ötlete támad, s előbbre a fagyazott "Tuti", így tehát a varázslat teljes siker-rel végződik.

Egész bolygókat ellát a zölde-ményre, a föld tehát megmenekül az emberi elidőltetől ártalmi elől. Bruno de Tricie boldogan állnak ezután, igaz nem a valószínű, hanem ahogy Bruno mondta: "Magaftólunk Végbe be ajánló autópót-pot, horgok azok az ártókatok fők heze



nem végük az egész sztrádot." Max megfogja jótulm a törzsfőnök apáról fura csúszó csukmáját, amit nyomon be is fut. A főnök Sam-nak is felajánlja jótulm a saját skatlap, de Sam inkább úgy dönt, hogy maradj a kanyháján. Egyszerűen mindenkik boldog... ez az Kálföldi Végrekről egészen megföldel-készünk. Végül azonban ik is megkapjuk a hán előlőlt fagyazott Tuti-jukat, így tehát mindenkik jól jart, így, a jánk utol-si meztelre így hangzik: "Ez Buti, Bruno-nak minélgy úgy kany volt?"

ÉRTÉKELO

grafika	98%
hang/zene	92%
kezelhetőség	95%
kibírás	52%

ÖSSZEHATÁS

94%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

V.Z.

DRILLER
TOTAL ECLIPSE
CASTLE MASTER
THE CRYPT



599Ft

MINDEN 576 KByte boltban

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

AFTER BURNER
LAST NINJA 2
WEC LE MANS
DOUBLE DRAGON



699Ft

MINDEN 576 KByte boltban

MINDEN 576 KByte boltban

TURRICAN
CHASE HQ
X-OUT
RAINBOW ISLANDS
ALTERED BEAST



699Ft

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

C64-es MAGNÓSOKNAK

KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK
AKCIÓS ÁRON

GOLDEN AXE
SUPER OFF ROAD
TOTAL RECALL
SHADOW WARRIOR



699Ft

MINDEN 576 KByte boltban

EGYET FIZET NÉGYET KAP!

TURRICAN II
ST DRAGON
SWIV
NIGHT SHIFT



999Ft

SŐT...!

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

MINDEN 576 KByte boltban

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

Hely, ahol játszva vásárolhatsz!

576 KByte SHOP



**1137 BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
Tel: 11-26-415**



**9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!

TOVÁBBI BOLTJAINK:

BUDAPEST Kassák L. u. 64.

SZEGED Dugonics u. 9/A

PÉCS Teréz u. 15.

SZOMBATHELY Szent Márton út 33.

KAPOSVÁR Szondi u. 18.

VESZPRÉM Haszkovó út 18/G.